PlayStation • PlayStation 2 • Dreamcast • Xbox • N 64 • GB Advance • GB Color • GameCube

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE



Mario Kart Super Circuit

Devil May Cry

NBA 2K2

Tennis 2K2

FIFA 2002

The Italian Job

Syphon Filter 3

Tony Hawk's Pro Skater 3

Alone In The Dark

Metal Gear Solid

Age Of Empires 2

The Mummy Returns

Crash Bandicoot

Grand Theft Auto III





HALF-LIFE

broj 18 • godina II
cena: 130 dinara
CG: 5 DEM • BiH: 5 KM • MK: 150 DEN
ISSN 1450-8400



Igre bez struje: Paintball 2 • Na vidiku • Pokédemija • Pomagajte drugovi
Igranje na mobilnim telefonima 2 • Trikovi • Poster • Mali oglasi • Vesti
Kompletno rešenje: Vampires Countdown • Brate, u kom si fazonu? • DVD



reč urednika



Broj 18 • Godina II

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafički urednici:
Branko Jeković, Zoran Korolija

Grafička priprema:
Todorović Aleksandar

Marketing:
Pavle Bihaly
tel: 063/34-34-32 i 011/340-77-12

Redakcija:
Branko Jeković, Miljan Lakić

Ilustracije:
Valentin Šalja

Sekretarica redakcije:
Sanja Jeremić

Lektura u ovom broju:
Jovana Erčić

Saradnici u ovom broju:
Uroš Tomić, Mihailo Tešić, Kermit, Miroslav Đorđević, Miloš Marković, Satori Jo, Igor Simić, Marko Lambeta, Puzić Milan - Milanče

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

Telefoni redakcije:
011/340-77-12 i 340-77-36

Pretplata:

za detaljnije uslove pretplate pogledajte stranu 39

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE POJAVITI NA KIOSCIMA 25. DECEMBRA 2001.

Kao i prošle godine u ovo vreme, na našu trpezu ne dolazi samo dobra hrana i piće, nego i odlične igre, a bogami i odlične konzole. Tradicija je da se pred Božić i Novu godinu izbacuju najjači naslovi jer smo svi tada u prazničnom raspoloženju i lakše trošimo novac. Ove godine su se pojavili najjači naslovi za PlayStation 2, konzolu koja polako preuzima primat na tržitu. Ova bujica odličnih igara, čije opise možete pročitati u našem listu, poklopila se s padom cene same konzole, što je čini najpoželjnijim novogodišnjim poklonom.

I za konzole koje polako odlaze u zaborav izašli su možda njihovi poslednji veliki naslovi: tradicionalna FIFA 2002, odlični Syphon Filter 3 i Italian Job za PS One i nastavci najboljih sportskih simulacija za Dreamcast - NBA 2K2 i Tennis 2K2.

I, kako to obično biva, dok jedni idu u zaborav, negde na horizontu izlazi nova zvezda. To je nesumnjivo Microsoft-ov Xbox koji će igračima doneti nove radosti, proizvođačima nove količine novca, a konkurenciji glavobolju. Kako je prodaja počela baš u vreme završetka našeg časopisa, o Xbox-u i njegovoj perspektivi ćete čitati više u našem sledećem broju.

Ne ponavlja se samo istorija. Ponavljaju se i neke stvari u životu, neke situacije, neke uvodne reči kao i neke rubrike. U ovom broju smo ponovili nekoliko rubrika za koje ste vi pokazali najviše interesovanja. To su igre bez struje, gde opet pričamo o Paintball-u, ali sada iz jednog drugog aspekta, jedna druga vrsta igre i na drugom terenu. Ovaj, nazovimo ga ekstremni, sport je toliko zaokupio našu redakciju da se još nisu stišale strasti od našeg poslednjeg "pucanja".

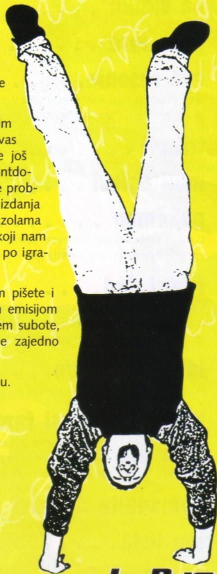
Tu je sada već i standardna rubrika o digitalnim čudovištima - Pokemonima, o njihovom "uzgoju, rastu i razvoju". I rubriku o igrama na mobilnim telefonima smo ponovo obradili, ovoga puta s osvrtom na konkretne igre za pojedine modele telefona.

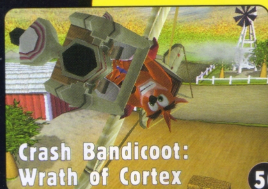
Od naših standardnih rubrika, osim opisa novih igara koji, verujem, vas najviše zanimaju, tu je i rešenje još jedne horor igre - Vampires Countdown, žanra koji vam zadaje najviše problema. Tu su i prikazi novih DVD izdanja koje možete gledati na vašim konzolama novije generacije, kao i filmova koji nam dolaze u bisokope, a pravljeni su po igrama ili se prave igre po njima.

Još jednom vas pozivam da nam pišete i šaljete sugestije u vezi sa našom emisijom koja se emituje svakoga dana, sem subote, na televiziji Pink, kako bismo je zajedno učinili što boljom.

Vidimo se pred samu Novu godinu.

D Wolf











sadržaj



Sony Playstation



PlayStation 2



Nintendo 64



Game Boy Color



Game Boy Advance



GameCube



Dreamcast



X Box

Spisak oglašivača :



Najveći izbor igara za Sony Playstation
i Segu Dreamcast. Hitovi bez čekanja.
Popusti na malo + i na veliko.
Sony
Sega
+ dodatna oprema
SPRING
Welcome To The World Of Video Games
Naručite besplatan katalog u boji !!!
Bulevar Lenjina 10G, YU
Tel: 311-53-42,
Biznis Centar Lokal VP 20
064-116-79-20





PlayStation
SPRING



SPRING



PS. PS1. PS2. PST.

Haj Bonuse,

zovem se Dejan Dragičević i pišem vam po četvrti put:
1.Kada budu prestale da se prave igre za PSX, vi opisujte neke igre koje nisu bile u Bonusu jer mnogo ljudi ima PSX.
2. Koji je po vama najbolji fudbal za PSX?
3. Da li kontroler za PS1 može da se koristi i za PS2?
4. Hoće li izaći ISS3 za PS1?
5. I jedna kritika iz broja 17. za Bojana Karabaševića: što se tiče Uroša Tomića, ti si rekao da on smara opise - ja ne znam da li si ti normalan ili nikad nisi čuo za reč "humor". Što se tiče besa, svi hoće da uzmu dobru igru (Uroše, samo tako nastavi, najbolji si).
6. Za kraj da poručim nešto glavnom uredniku Darku: u emisiji "Pobednik" Brka stalno govori da je GaMer bolji od Bonusa (heheheeee...), ne brini Darko, svi znamo ko je najbolji (Bonus, Bonus, Bonus).
Toliko od mene.
Unapred hvala. Ćao!

bonus S idejom o opisivanju starijih igara za PlayStation nisi nam se javio samo ti. Redovno dobijamo pisma s tom molbom. Naravno, Bonus ne bi bio ono što jeste kada ne bi slušao svoje čitaoce, tako da ćeš već od sledećeg broja moći da čitaš opise starijih, ali još uvek dobrih igara za PSX.
Najbolji i još uvek neprevaziđeni fudbal ne samo za PS 1, već za sve konzole uopšte jeste ISS pro Evolution 2. Eventualno od njega može biti bolji njegov nastavak ISS Pro 3, ali on sigurno neće izaći za PSX.
Kontroler i sve ostale periferije od starog PlayStation-a mogu se koristiti na Dvojci.
I za kraj bih da poručim nešto ja tebi i svim ostalim čitaocima: znam i ja ko je najbolji (Bonus, Bonus).

UROŠ: GORE ILI DOLE?

Pozdrav časnom sudu (Bonusu),

Želim da tužilac Bojan Karabašić ne vređa mog klijenta Uroša Tomića tako što je izjavio da ne treba da opisuje najbolje igre nego samo one najgore. Moj klijent radi ovaj posao časno i sa stilom. Mislim da bi moj klijent trebalo da dobije unapređenje i da je jedna rubrika malo za njega. Što se tiče opisa igrice, on to radi iz pažnje prema čitaocu. Ja sam pričao s Urošem i on takođe odbacuje optužbe "Haškog tribunala". Moj klijent je sasvim ozbiljan čovek, ali njegov posao zahteva zabavljanje čitaoca. Ako se nekome ne sviđa moj klijent, neka ga ne čita. Daleko sam ubeđen da ću dobiti ovaj spor jer je moj klijent nedužan žitelj ove zemlje. Uroše, zajedno smo jači i ne mogu ti ništa. A sada jedno privatno pitanje: Za koga navijaš?

Zlatko Jović, Vranje

bonus No comment!

JEL' VALJA GBA?

Wats up Bonus?

Čujem da te neka manja grupa čitalaca ogovara kako ne izlaziš na vreme (ne znaju oni koliko je teško napraviti ovako dobar časopis). Ti se ne obaziri na njihove kritike već mi odgovori na neka pitanja:
1. Da li je u grafičkom pogledu GBA nekad bolji od nekada najjačih konzola Sega mega drive II, SNES-a?
2. Kolika je cena njega i njegovih ketridža?
3. Na kojoj konzoli je najbolji kvalitet zvuka muzičkog CD-a?
P.S. oduvek si bio najbolji
Tvoji verni Bonusovci:
Miloš i Vlada iz Vranja

bonus U jednom od prethodnih brojeva detaljno smo predstavili Game Boy Advance, novo Nintendovo čudo "za poneti". Evo, da ti ukratko odgovorim: GBA je definitivno bolji i od SMD-a 2 i od SNES-a. Njegova grafika je na nivou, recimo, PlayStation konzole. Pogledaj opise koje mi dajemo za GBA, pa na osnovu slika možeš i sam da vidiš kako to izgleda. Njegova trenutna cena kod nas je oko 7.500 dinara, a kertridža oko 3.000 dinara.
Što se tiče zvuka muzičkog CD, koji možeš puštati, za sada, na DC, PSX i PS2 konzoli, on je svuda isti. Njegov kvalitet zavisi od pojačala, odnosno zvučnika na kojima ćeš ga slušati.

CD PLAYER - ŠTA SAD?

Pozdrav Bonusu!

Moje ime je Saša i pišem vam u nadi da ćete konačno pročitati moje pismo! Odmah prelazim na stvar:
1. Koja je aktuelna cena PS2 kod nas i da li se na njemu mogu igrati igrice sa PS1?
2. Zbog čega u Bonusu nema opisa simulacija letenja za PS1?
3. Kada ubacim jednu igru (s ostalim igrama je sve u redu), "Independance Day" (simulacija letenja), na ekranu mi se pojavi: Memory card ili CD player. Pošto uđem u CD player i izaberem 1,2 ili 3 (to su valjda melodije iz igre), čujem muziku i neke reči iz igre (npr. sorry pall, you are dead...). Šta je to uopšte i šta ja mogu da radim s tom CD-player opcijom. Unapred zahvalan, vaš verni čitalac
Aleksandar Trajković
iz Bačkog Gračaca

bonus Ne samo da ćemo pročitati tvoje pismo, nego ćemo i odgovoriti na njega:
1. Cena PlayStation-a 2 je spala s nekih 900 DM na 700 DM, što je značajna razlika. Uz tu cenu dobijate i ugrađen čip koji vam omogućava da na njemu igrate svoje stare kopije za PS1. Inače, sve stare originalne igre rade bez problema, a s ovim čipom i kopije.
2. Opisa letenja nema iz jednostavnog razloga: ne pojavljuju se na tržištu, odnosno ne prave se. Uopšte, za PS One je do sada izašlo samo 3-4 simulacije.
3. Ono što ti očigledno nisi znao jeste da na tvom PlayStationu možeš da slušaš audio CD-ove. Upravo za to služi CD player opcija gde, osim slušanja pesama, možeš i da gledaš neku vrstu "video spota" (dobija se ukoliko pritisneš taster SELECT). CD-ovi sa igrama se sastoje od programa s igrom i audio dela. Na tom disku koji ti imaš očigledno ne radi deo s igrom, pa se ponaša kao i svaki audio CD - s njega možeš da čuješ samo muziku ili druge zvuke.

PAL ILI NTSC XBOX?

Pozdrav Bonusu i "Bonusovcima,

Ja sam, verujem, vaš najverniji čitalac i posedujem svih 17 brojeva vašeg i našeg cenjenog časopisa. Trenutno sam na misiji pod nazivom "Bonus-art". Ja sam Boki Komadanović, "Game Maniac".
U prošlom broju ste savetovali čitaoca da sačeka Pal verziju XBox-a jer mu televizor neće dobro primiti NTSC verziju. Ja sam kontaktirao Pakom u Beogradu kada su organizovali nagradnu igru XBox i oni su mi rekli da će konzola XBox-a imati kompjuterski sistem, da neće postojati PAL i NTSC verzija.
1. Šta je tačna informacija?
2. Glavne igrice za PS 2 stižu na



Arva Robert, Feketić



Saša Ljubičić, Irig



Igor Guskić, Kotor

mi i vi na ti

NTSC. Kada bismo mogli otprilike da očekujemo PAL verziju?
Pozdrav svima!!

Boki, Bar

bonus XBox, kao i svaka konzola, ima izlaz za TV. Kako trenutno u svetu postoje ne dva nego tri TV sistema (PAL, NTSC i SECAM), tako i Xbox mora biti prilagođen za neki od tih sistema. Dakle, postoji NTSC i PAL Xbox, kao što smo i napisali prošli put. Ovo je napravljeno zbog prilagođenosti određenim tržištima (PAL uglavom Evropa, NTSC - uglanom Amerika). Upravo je to razlog što za PS 2 uglavnom igre izlaze prvo za NTSC sistem, jer je američko tržište mnog veće od evropskog. Međutim, vrlo brzo se te igre preprave za PAL sistem i obično stignu s mesec dana zakašnjenja.

bonus Ovakva i slična pisma su uvek dobrodošla. Kritika napisana ne da bi samoj sebi bila svrha, već da ukaže na neke stvari koje ne valjaju i koje treba popraviti može samo da pogura stvari u pravom smeru. Do sada smo dobijali nekoliko ovakvih pisama i jedini razlog zbog kojih ih nismo objavljivali jeste njihova dužina. Ja se u potpunosti slažem s Dejanom i već u sledećem broju ćemo vratiti rubriku o predstavljanju prizvođača konzola i igara.
A što se tiče saradnje sa našim časopisom, za nju uvek ima mesta, bez obzira na deo zemlje ili zemlju u kojoj se nalazite. Ukoliko želite da sarađujete s nama, napišite neki opis ili nacrtajte nešto, pošaljite nam i, ukoliko vaš rad zadovolji neke naše kriterijume, eto nama novog saradnika.
Nadam se da ti je sada lakše oko srca.

OZBILJNA KRITIKA

✉ **Dragi čika Darko,**

Pišem vam već po neki put i nije mi važno da li će pismo biti objavljeno. Važno mi je da skinem ogroman kamen sa srca i izjadam se onako pošteno. Naime pročitao sam Urošev tekst "Put oko sveta za 80 dana (2)" Došlo mi je da odgrizem vlastitu glavu. Jedino što me je sprečilo u mom naumu bio je moj preuveličani mozak koji je natekao od čitanja pomenutog teksta.
Uroš u svakom slučaju piše zanimljivo i duhovito i njegovi opisi igara su mi sasvim OK, ali, nažalost, ja izgleda nisam "brat" u tom fazonu. Ogromna količina zbrda-zdola nabacanih anegdota, previše slenga i tema koja nema veze s igrama za konzole nagnale su me da napišem ovo pismo. Ako već treba da postoji takva rubrika (gorepomenuta), dajte i drugima da kažu nešto za dnevnik. Neka svako od članova "Dream team-a" ispriča nešto svoje, a Uroš, koga inače poštujem, neka malo odmori.
Voleo bih da sakupite snage i znanje da objavite jedan tekst koji bi govorio o najvećim proizvođačima i izdavačima igara za konzole, o zemljama iz kojih te kompanije dolaze, o profitabilnosti itd. Bilo bi dobro da ubacite statističke podatke o najprodavanijim igricama i konzolama svih vremena u svetu. Nadam se da će ovo pismo pomoći u borbi protiv prosečnosti i stagnacije u koju svaki časopis zapadne.
P.S. Ja sam iskusan igrač koji je do sada preko svojih ruku preturio gomilu igara svih žanrova na različitim konzolama, a pri tome posedujem Dreamcast. Problem je što vaš kreativni voz ne prolazi baš kroz svaki kokošinjac u ovoj našoj lepoj zemlji. Eh, da sam iz Capitol city-a pokušao bih da se ukrcam još pre dve godine. Ovako šaljem pismo u nadi da će vas dodatno inspirisati.

Dejan

EMISIJA

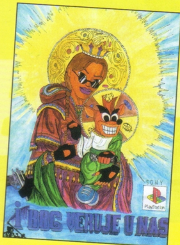
✉ **Evo mene opet!!!**

Samo da vam kažem da ste bolji nego ikad, emisija vam je cool, u pobedama vodite protiv Gejmera sa 9:7 (valjda). Nego, da pređemo na pitanja(i zamerke):
1. Zašto Darko u emisiji odbija da kaže da priloge sprema Uroš???
2. Ima li bilo kakve najave o emulatoru Dreamcast-a za PC???
3. Šta meni, u Jugoslaviji, znači cena PSX 2 od 600 DEM? Da li će cena i kod nas pasti i, ako hoće, kolika će biti nova cena???
4. Hajde sad javno priznajte: Da li sam u prošlom pismu predložio da Miljana zovete Legija (to se i obistinilo u Paintball-u)???
5. Da li biste mogli da Uroša neki put pošaljete u emisiju (makar jednom mesečno)???
Ostanite najbolji, pozdravite Uroša, a pismo i ne morate da mi objavite. Pozdrav

Petar Novaković,Kragujevac

P.S. Ule, da li bi mogao mojoj drugarici Saki da pošalje jednu sliku? Samo je ti pošalji na moj mail...

bonus Vi kao da ste zaboravili na sukob između Uroša i mene, na atentat, na njegov progon ... Zato ne pominjen njegovo ime i prepuštam Brku da obavi to umesto mene.
Što se tiče emulatora za Dreamcast, postoje neki pokušaji, ali oni su za sada manje-više bezuspešni. Ukoliko si mislio na hardware uz pomoć koga možeš da igraš DC igre, o tome za sada ni glasa.
Ako si pročitao prethodne odgovore ili pogledao reklame u našem časopisu, videćeš da je cena PS 2 i kod nas pala i da je sada oko 700 DM-a
Evo, priznajemo da si ti Miljanu dao ime Legija i hvala ti na tome. Ono što ti ne znaš jeste da je Uroš svaki dan s nama u emisiji, samo što ga ne vidiš (iza kamera je), a pismo smo ti ipak objavili.



Jordanov Damir, Zaječar



Emsad Jahić, Sjenica

Spisak dobitnika CD-ova iznenađenja iz nagradne ankete

Nemanja Vagić, Stara Pazova
Jovanović Dejan, selo Gračanica
Srđan Radovanović, Bogatić
Ivan Veselinović, Novi Bečej
Željko Rađenović, Zaječar
Medenica Blažo, Podgorica
Filip Sekač, Novi Sad
Uroš Kuzmanović, Niš
Zoran Mandić, Hrtkovci
Tomislav Navratil, Vrbas



Nintendo se drži svojih odluka

Dakle, (uglavnom američki) lanci prodavnica video igara i konzola kume i preklinju Nintendo da poveća broj Gamecube konzola koje planira da isporuči za van-japansku premijeru 18. novembra. No, Nintendo je - zapanjujuće - ostao gluv na ove molbe, te i dalje planira da za severnoameričko tržište isporuči svojih zacrtanih "bijednih" 700.000 komada Gamecubea (a 1,1 milion do kraja godine). Nintendo je ubeđen da je ova količina dovoljna, a i dovođenje dodatnih konzola na zapadno tržište bi značilo smanjenje njihovog broja na japanskom tržištu - koje je, čini se, ipak za Nintendo najbitnije. Stoga su jadni severnoamerički prodavci već u delirijumu, čupaju kose, među njima su učestala bacanja kroz prozor i ostala kreativna samoubistva... Zamislite samo razlog za njihovu nesreću - toliko ljudi će ovog Božića ostati uskraćeno za radost koju bi im mogla pružiti nova konzola. A prodavci su tako želeli da ih usreće (i pritom masno zarade...)



Sony o Xbox-u

Pored svega šo ste do sada mogli čuti, Sony je ipak zabrinut zbog novog konkurenta. Mišljenje kompanije je u intervjuu za Financial Times izložio predsednik-glavni-baja korporacije, Kunitake Ando. Ono što bi najviše zabrinjavalo Sony jeste činjenica da Xbox svojim hardverskim performansama postavlja nove standarde za konzole i da bi kao posledica te "trke u naoružanju" mogao da se smanji životni vek konzola druge generacije. Do sada su konzole uglavnom na tržištu trajale oko 5 godina. Ando smatra da bi rok trajanja sada mogao da se smanji na 3 godine, ali da bi Sony to bez problema mogao da podnese. Iako Sony može da se takmiči s činjenicom da Xbox ima ugrađen hard disk i broadband (visokopropusnu) vezu s Internetom, ipak je za PS2 potrebno te dodatke posebno kupiti, a kupci do sada nisu pokazali preterano interesovanje za PS2 hard disk i Internet broadband adapter. Ando kaže da bi sve to moglo da znači da će Sony ubrzati rad na PlayStation-u 3... Još nekoliko zanimljivosti iz ovog intervjua: Ando se ni najmanje ne brine za japansko tržište tj. za Sony-jevu poziciju na njemu, pošto je tamo PS2 "konzola za koju igrači smatraju da treba da je imaju". Ando je takođe rekao da očekuje da PS2 postane potpuno profitabilan u avgustu iduće godine.

Spisak prvih igara za Xbox

Xbox je doživeo zvaničnu premijeru u Njujorku, na otvaranju do sada najveće prodavnice lanca robnih kuća igračaka po imenu Toys R US. U trenutku kada je ova vest pisana nismo još uvek imali podatke o prvim brojkama prodatih konzola, ali zna se da je puno ljudi čekalo u redu tog 15. novembra. Ipak, tog prvog dana konzole su prodavane samo onima koji su ih prethodno naručili. A da bi ljudi imali čime da istestiraju Microsoftovo čudo, nekoliko dana pre 15. su se na tržištu već pojavile tzv. "launch" igre. I da, najzad je i zvanično (tj, kupci su sopstvenim očima mogli da vide) potvrđeno ono što je dosada bila samo Internet najava i glasina. Eto pred vama spiska prvih igara koje su se pojavile za najnoviju konzolu na tržištu:

- 4x4 EVO 2
- Air Force Delta Storm
- Cel Damage
- Dark Summit
- Dead or Alive 3
- Fuzion Frenzy
- Halo
- Madden NFL 2002
- Mad Dash Racing
- NASCAR Heat 2002
- NASCAR Thunder 2002
- NFL Fever 2002
- NHL Hitz 2002
- Oddworld: Munch's Oddysee
- Project Gotham Racing
- Shrek
- Test Drive Off-Road Wide Open
- Tony Hawk's Pro Skater 2x at launch.
- TransWorld Surf



Mnoštvo naslova koji obećavaju i izazivaju povećano lučenje pljuvačke. Očekujte više detalja uskoro, čim nabavimo jedan Xbox...

SegaNet menja način poslovanja

I ta promena je prilično logična, kada se uzme u obzir sve restruktuiranje kroz koje je Sega u poslednje vreme prošla. Naime, počevši od 1. novembra, SegaNet će početi da naplaćuje svoje usluge. Pretplata će biti 10 USD mesečno, a korisnici SegaNeta će za te pare dobiti sve što SegaNet pruža - turnire u Seginim igrama, rang liste, instant poruke... Za sada je SegaNet i dalje dostupan isključivo korisnicima Dreamcasta (za koje je do sada bio potpuno besplatan), ali Sega je uvela plaćanje zbog toga što se planira da ova mrežna služba uskoro postane dostupna i vlasnicima GameCube i Xbxox konzola, pošto Sega sada proizvodi igre i za ove platforme. Jedino što će ostati besplatno jeste mrežna služba za Phantasy Star Online, najpopularniju igru na SegaNetu, s obzirom na to da su serveri za ovu igru nezavisni od SegaNet servera.

SEGANET

vesti

Sega i Microsft zajedno

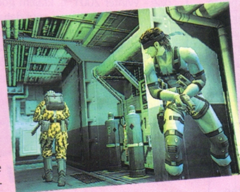
Još jedna priča koja je isprva delovala kao neverovatna glasina pokazala se istinitom - Sega i Microsoft su polovinom oktobra objavili da stupaju u savez koji će rezultirati mnogim naslovima koje će Sega razviti ekskluzivno za Xbox! Pored igara, kompanije planiraju da zajedno porade na novoj vrsti matičnih ploča zasnovanih na tehnologiji primenjenoj u Xbox konzoli. Ove ploče će služiti kao osnova za novu seriju automata na kojima će ove dve kompanije raditi, a zvaničnici su objavili i zajednički rad na novim tehnologijama za igre preko Interneta. Šta nas sve u budućnosti čeka iz ovog saveza ne možemo ni da zamislimo, ali s velikom sigurnošću možemo da računamo na mnogo dobrih stvari. A jedan rezultat ove novoformirane alijanse je već predočen javnosti...

Poslednji Dreamcast



Tužna vest u kojoj se krije tračak svetlosti: najavljeno je da će uskoro u prodaju biti pušten i poslednji Dremcast ikada proizveden. Naravno, Sega je odavno prestala da sklapa nove primerke ove konzole, ali još nisu u prodavnice puštene sve konzole koje su "na lageru". Očekuje se da će zalihe biti ispražnjene oko katoličkog Božića. No, Sega je rešila da ovaj tužni trenutak istorije obeleži jednim lepim gestom. Prema rečima Charlieja Bellfielda, predsednika kompanije Sega of America, poslednji Dreamcast ikada proizveden sadrži jedno iznenađenje. Iako nije hteo ni da nagovesti šta bi to iznenađenje moglo da bude, rekao je da bi iznad svega voleo da sazna ko je dobio taj poslednji primerak. Uz malo strpljenja, uskoro će se sve znati.

Stigao Metal Gear 2!



Ljudi, Solidna Zmija je ponovo među nama!!! Za sada doduše samo u Sjedinjenim Državama, ali uskoro i kod nas, uskoro... Igra Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty se konačno pojavila, za sada dobija vrhunske ocene, te će se možda tvrdnja tvoraca da je u pitanju "remek-delo koje će promeniti naš način gledanja na igre i naše kriterijume kvaliteta" zaista pokazati istinitom (Kao da nismo svi u to verovali...). Elem, potražnja za igrom u SAD je tolika da je Konami najavio da planira da isporuči 2 miliona primeraka samo na severnoameričko tržište (milion primeraka je već isporučeno), kao i još jedan milion u Japan. Ovo je inače prvi put da je jedna Konamijeva igra ovog kalibra doživela premijeru van Japana... Vremena se menjaju.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

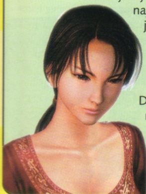
PS2 Pingvin verzija

Nije baš u pitanju neki novi dizajn PS2 konzole s belim trbuhom i kljunom, već je u pitanju mnogo suštinskija promena u samoj unutrašnjosti Sony-jeve konzole. Naime, Sony je u Japanu uspešno izveo mali eksperiment - u prodaju je pre stanovitog vremena pustio verziju PS2 koja radi pod operativnim sistemom Linux koji efektivno pretvara vašu PSDvojku u mali kućni računar: omogućava vam pristup raznim aplikacijama, kao i programiranje!

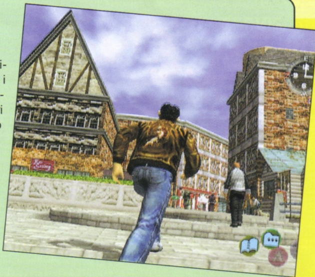


Da napomeno još da je PSDvojka s Linuxom posebna i na druge načine - isporučuje se sa hard diskom veličine 40 GB, USB tastaturom i mišem. Pravi mali komp, za samo 200 USD više od cene normalnog PlayStationa 2! Sony je, dakle, veoma zadovoljan prodajom ovog "Linux kompletića" i planira da ga uskoro ponudi kupcima u SAD i u Evropi.
Ah da - ako niste znali, pingvin je simbol operativnog sistema Linux.

Shenmue II - ekskluzivno za Xbox!



Da, nezamislivo se još jednom dogodilo! Sega je rešila da svojim novostečenim prijateljima iz Microsofta pokaže koliko joj znači to prijateljstvo i najavila je da će se nastavak možda najbolje igre koja se pojavila za Dreamcast pojaviti ekskluzivno za Xbox! Da, u igri Shemue II će vlasnici Dreamcasta moći da uživaju samo ako su u Japanu. Ipak, postoji mogućnost da će se u Evropi igra pojaviti paralelno i za Dreamcast, što bi mnogo značilo onima koji baš ne žele da potroše 700 DM za Xbox. Što se same igre tiče, nije saopšteno da li će njen prelazak na moćniju platformu značiti i neko poboljšanje u tehničkim karakteristikama, ali verujemo da će Shemnue II biti dovoljno dobar i u svojoj "osnovnoj" Dreamcast varijanti.





Xbox lansiran

Arghhhh... čekaj još malo! Još samo malo... Ne, nemoj da mi odnosiš tastaturu ispred nosa, Miljane! Šta, opet su zvali iz štamparije? ZNAM da s odlaskom u štampu kasnimo 5 dana, ali ovo je bitno! Kako šta? Pa, moramo da sačekamo premijeru Xbox-a da bismo je ubacili u vesti! Evo, još malo... E, Darko - je l' ono gazda štamparije? Zašto u ruci drži topuz? Darko? Darko?! Pobegao je... i to baš sad kada su stigle vesti o premijeri!!! Pa, bolje bi bilo da ovo otkucam brzo, pošto se zvuk rušenja i paljenja već približio... Petnaestog novembra je na njujorškom Tajms Skveru, tačnije u najnovijoj (i najvećoj) prodavnici lanca robnih kuća igračaka Toys R Us održan hepening pod nazivom "lansiranje Xbox-a". Bil Gejts je bio lično prisutan da uruči prvi Xbox prvom kupcu (iako su mnogi Ameri svoj Xbox dobili ranije, kada su počeli da se isporučuju pre-orderi). Još uvek je prerano za procene o tome kolika je zaista potražnja za Microsoft-ovom konzolom, ali svih 300.000 primeraka namenjenih pretprodaji je prodato. Rat konzola je upravo počeo...





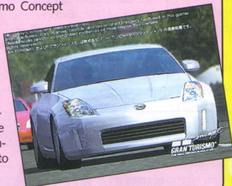
FFX sve bliži?



Mnogi će pomisliti da je upitnik u naslovu izlišan pošto je Final Fantasy X bez pogovora sve bliži, s obzirom na to da je vreme i dalje teklo kada smo poslednji put proverili. E, takvima ja kažem da su plitki i da sagledavaju samo jednu dimenziju problema, a sve to zato što ne rade za časopis koji se bavi vestima iz sveta video igara. Mi srećnici koji pak RADIMO u takvim časopisima imamo neke prednosti te možda i znamo nešto više... A šta to mi znamo što obični smrtnici ne znaju? (Mihailo, ovo je dosada najpatetičniji pokušaj da popuniš stranu bulažnjenjem! Reci već jednom o čemu je vest ili ću te napasti banana-splitom!-Prim.Ur) PA, u mnogim prodavnicama u Sjedinjenim Državama je na reklamnom materijalu promenjeno vreme pojavljivanja FFX, te sada piše - Winter 2001, tj. krajem godine, tj. već u decembru!!! To koliko je ovaj novi datum istinit ipak ostaje u domenu šepkulacije, pošto Square nije ništa zvanično potvrdio, ali sada već postoji realna mogućnost da ćemo već za metar dana uživati u dosada najhvaljenijoj (pored ICO i GT3) igri za PS2! Uroše, znaš one pištolje za dvoboj što sam ti pominjao da mi ih je đed ostavio...

Još Gran Turisma, još, još...

Sony je već najavio sledeći naslov u (blago rečeno) neverovatno uspešnoj i nadasve kvalitetnoj Gran Turismo seriji igara. Igru je najavio lično Kazunori Yamauchi, kreator serijala, i to na ovogodišnjem tokijskom sajmu automobila. Ona će se zvati Gran Turismo Concept, a njen koncept će učiniti da vam srčka uzdrhti, pošto "concept" u stvari znači da ćete u ovoj igri vozati ekperimentalna vozila!
Da, u pitanju su automobili o kojima 99,99% populacije može samo da sanja - i to da sanja o tome kako ih dotiče, a kamoli o tome kako ih vozi ili, ne daj bože, kupuje. Gran Turismo Concept nije baš nastavak, već je u pitanju varijacija GT3. U ovoj igri ćete moći da uživate u eksperimentalnim modelima kao što su 2003 Nissan Z, Toyota Soarer 430 SCV i Mazda rx-B. Kao što vidite, u pitanju su isključivo modeli japanskih proizvođača, što sugeriše da je igra namenjena isključivo japanskom tržištu. Ali, kao da će nas to sprečiti da je igramo...



Bleem je mrtav

Koliko je samo sati zabave korisnicima PC-a pružio? Koliko je advokatskih porodica nahranio i koliko je sudova i papirdžinica živelo od sporova i dokumentacije koja se oko njega razgranala? Koliko je samo kose opalo nadležnima iz Sony-ja dok su očekivali ovaj dan? I taj dan je konačno došao - Bleem! je izumro kao kompanija. Pa pa. No more.
Koji su razlozi? Pa, možda ne treba tragati za boljim razlogom od činjenice da je Bleem svoj posao zasnivao na emulaciji šest godina stare konzole čije je vreme definitivno prošlo, ma koliko nas bolelo da to priznamo. Ko još želi da KUPI softver što emulira PSO-ne na PC-u ili na Dreamcast-u koji je inače takođe propao? Da se Bleem! na vreme okrenuo još nekom drugom proizvodu (recimo šiframa ili piratskom softveru), možda bi sve bilo drugačije... Ovako, možemo vlasnicima samo da poželimo da ubrzo smisle neku novu šemu za brzo bogaćenje.

Živi ili mrtvi, ali sigurno goli

I zvanično je dokazano - šifre koje vam omogućavaju golišave verzije nekih igara nisu legenda već stvarnost! U Japanu su neki čak otišli toliko daleko da su nudili "ogoljene" verzije nekih igara u prodaji! Naime, Tecmo - tvorac serijala borbenih igara Dead or Alive - je podigao tužbu protiv neimenovane japanske kompanije za prodaju softvera, pošto je ova kompanija navodno svojim mušterijama nudila verziju igre Dead or Alive 2 u kojoj su protagonisti imali manjak odeće! Mmmm... Još uvek se ne zna kako će tužba proći, ali ako znate nekog u Japanu, bolje bi bilo da brzo naručite ovaj Dead or Alive 2 Hardcore...



Šta biste sve uradili da dobijete Gamecube?

To je bilo pitanje koje je početkom oktobra Nintendo postavio na severnoameričkom Web sajtu za Gamecube, a kao i iza svakog takvog pitanja i iza ovog se krila nagradna igra! Naime, trebalo je da do 1. novembra svi zainteresovani pošalju odgovor na dotično pitanje, a oni koji su imali najkreativnije ideje 1. novembra su pozvani da svoje tvrdnje dokažu u San Francisku, u Nintendo Cube klubu. Glavna nagrada je bio super-paket koji je sadržavao Gamecube, GBA, gomilu igara i 5000 dolarčića, a dobio ju je jedan luđak po imenu Corey Olscvary iz Teksasa koji je napisao da bi se oćelavio, ofarbao u plavo, stavio peteljku na glavu i jeo žive crve i cvrčke - kao što izgledaju i čine mali Pikmini iz istoimene Nintendove igre, novog hita za Gamecube! Da, dečice - Corey je sve to zaista i uradio pred zadovoljnim auditorijumom. E, da li i dalje želite da nas pitate zašto vas nismo na vreme obavestili o ovom događaju (koji je inače bio otvoren samo za građane Sjedinjenih Država)?

Kontroler za prevaru



Ili bi bar mogao tako da se iskoristi. A ne sumnjamo da hoće, pošto smo svi mi u suštini samo nezreli podlaci kojima je najbitnije da pobede, DA, da pobede, pobeda, pobeda, samo pobedahahahaha! Ovaj... Kompanija Pelican Accessories je najavila da će, čim se Xbox pojavi, u prodaju pustiti svoj Trick kontroler za ovu konzolu. Specifičnost ovog kontrolera je tzv. "Combo Cheat Feature" (Eto, i oni sami kažu da je svrha ovog kontrolera varanje i samim tim lakša pobeda, pobeda, pobedaaaa!). "Combo Cheat Feature" vam omogućava da "snimite" različite kombinacije poteza i da ih pozovete jednostavnim pritiskom na dugme! Zamislite samo - kontra u Tekkenu, dupli pas u ISS Pro - sve samo pritiskom na jedno dugme (umesto istovremenog pritiskanja 2, 3 ili više dugmića ili čak umesto cele serije dugmića koje treba pritiskati jedan za drugim... komboi u Tekkenu su opet odličan primer). Cena kontolera će biti 30 USD, a Pelican je objavio i da će uskoro slediti verzije za PS2 i Gamecube.

PS2 produkcija

... raste li raste, iako Sony još uvek gubi po malo novca na svakom primerku konzole. Ipak, Sony je objavio da će od decembra povećati proizvodnju PS Dvojki na 2 miliona primeraka mesečno. (Aman! Zar nas ima dovoljno da kupimo sve te konzole? Sony, Microsoft i Nintendo očigledno smatraju da nas ima i previše!). Razlog za ovakvu odluku je, naravno, božićna i novogodišnja sezona kada je prodaja u industriji zabave tradicionalno najveća. Ali, Sony mudro očekuje da zaradi i na velikoj potražnji za konzolama konkurentskih kompanija - za koje Sony očekuje da neće moći da snabdeju tržište dovoljnom količinom svojih proizvoda, a Sony će biti spreman sa svojim PS Dvojkama, nudeći ih svima koji su se razočarali pošto nisu mogli da nađu Xbox ili Gamecube...



Miljan Lakić



Igranje na mobilnim telefonima

U prošlom broju smo pokrenuli ovu zanimljivu temu i dali smo neke nagoveštaje u kom pravcu se kreće razvoj igranja na mobilnim telefonima. I obećali smo vam da ćemo u ovom broju više pažnje posvetiti konkretnim igrama. Igre koje ćemo predstaviti u ovom broju će biti igre sa Nokia mobilnih telefona, zbog neviđene popularnosti koju upravo neke od ovih igara imaju među našim korisnicima. I sada, evo ih, igre na mobilnim telefonima...

• Racket

Je simulacija stonog tenisa, nalik na prve video igre koje su se pojavile na tržištu. (Još se dobro sećam prve Tandy video igre koju nam je Šef doneo odnekud spolja, sa grafičkim (ne)kvalitetima kao ovih viđenih sada na telefonu, ali sa sasvim dovoljnom dozom zaraznosti da vas tera na pobedu.) Za one koji pretpostavljaju veštinu razmišljanju, vrlo zanimljivo. Ovu igru možete probati na Nokiji 7110.

• Opposite

Opposite je jedna varijanta društvene igre, kod nas poznate pod nazivom Dame. Preskakanjem protivničkog kružića svojim, osvajate ga. Cilj je da na kraju imate više kružića nego protivnik. Zanimljivost igre bitno određuje nivo na kojem je igrate, jer na najlakšem nivou nećete moći da izgubite i da hoćete, dok na najtežem...
Igru možete odigrati na 6210, 7110 i 8250.



A ako budete previše igrali igre...

• Pairs II

Radi se o varijanti igre sa kartama poznate po nazivu Memorije. Dakle, okrećete po dve karte od ukupnog broja koji raste sa nivoom igre, sve u cilju da pronađete odgovarajući par koji se zatim briše sa ekrana. Logično, zadatak vam je da očistite ekran.
Telefoni koji sadrže igru: 33xx serija, 5510, 6210 i nova Nokia 8310.

• Bantumi



Ovu igru mnogi naši korisnici uopšte i ne igraju jer im nisu jasna pravila ove igre, jer su objašnjenja na samom telefonu vrlo štura i nejasna, pa će im ovaj tekst, nadamo se, pomoći da se spoznaju kvalitete ove igre.
Bantumi je izveden iz igre "Mancala" čiji koreni sežu hiljadama godinama unazad na afričkom kontinentu. Postoji više varijanti igre, počev od broja kamenčića u svakom ćupu na početku igre, pa do toga kako se uopšte dobijaju kamenčići.
Bantumi, Nokijina varijanta Mancale ima zrnevlje umesto kamenčića i to po četiri u svakom ćupu na početku igre. Cilj igre je da premestite zrnevlje iz ćupova na dnu ekrana u vaš ćupčić (ajmo sada mala igra reči - ćilimčićem ću te, ćilimčićem ćeš me) na desnoj strani ekrana.
Kako se igra? Igra se uvek kreće u pravcu suprotnom od kazaljke na satu. Počnite tako što ćete selektovati ćupčić u donjem redu. Pošto ste uzeli zrnevlje, svaki ćupčić se puni sa po jednim zrnom, u pravcu suprotnom od kazaljke na satu sve dok svako zrno koje ste pokupili nije upotrebljeno. Osnovni cilj da da imate više poena od protivnika, a poene dobijate tako što odmerite (prebrojite) broj zrna tako da poslednje zrno upadne u vaš, već pominjani, ćupčić (score pot) na desnoj strani ekrana, te time dobijate još jedan potez. Ukoliko poslednje zrno upadne u prazan ćup, dodaje se na ukupan skor, kao i zrna u ćupu suprotnom od tog

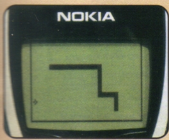
predstavljamo

ćupa. Kada ili vi ili digitalni protivnik ostanete bez zrnevlja igra se završava.
Bantumi možete igrati na sledećim Nokijinim modelima: 3310, 3320, 3330, 3360, 3390 i 5510 (najnoviji model, vrlo zanimljivog dizajna).

● Snake I i II



Ili popularna Zmijica. Ovo je najpoznatija igra na mobilnima kod nas. Prvi put se pojavila još na Nokiji 5110 i uspela je da održi popularnost i do danas. U međuvremenu je doživela drugo izdanje kao Snake 2, koje je kao što smo već rekli u prošlom broju, čak i manje popularno nego prvo - jednostavnije izdanje. Zašto je to tako, zavisi samo od korisnika.
Pravila, tj. način igranja je jednostavan. Upravljate zmijčetom, skupljate predmete na ekrančetu i pazite da se se ne "samoujedete" jer u tom slučaju gubite život. Ova igra je takođe postojala u ranim izdanjima video i kompjuterskih igara.
Za Snake II u verziji za Nokiju 3330 i novije modele možete sa interneta (Nokia Game service) skidati nove nivoe, koji se pojavljuju svakog meseca.



Osim na 3330, ovu igru možete naći i na 6210, 7110 i 5510.

● Rotation

Ovde je reč o klasičnoj logičkoj igri, već viđenoj u različitim izvođenjima. Najlakše bi je bilo opisati kao slagalicu, samo što u pitanju nisu slova već brojevi. Znači, potrebno je poređati brojeve po rastućem rasporedu za ispunjenje traženog uslova za pobedu, i to tako što ih rotirate po četiri u pravcu kazaljke na satu ili suprotnom. Sa rotacijom su sreli vlasnici 3210, 7110, 8210 i 88xx serije

● Space impact



Ova je prva pucačka igra na mobilnim telefonima. Stoga joj je rejting vrlo visok među domaćom mobilnom igračkom populacijom.
U pitanju je klasična sa-desna-na-levo-skrolujuća-pucačina u kojoj upravljate svemirskim brodićem a cilj vam je da napucate sve što vam dolazi u susret. Puno objašnjenja nije potrebno za ovu igru, samo uživajte.



● Nokia virtually board snowboarding

Evo i prve "ozbiljne" igre na mobilnoj konzoli. "Ozbiljno" podrazumeva skoro prenesene Coolboarderse na Nokiu 9210 Communicator. Ova igra podiže nivo mobilnih igara sa kvaliteta trepćućih "kockica" do kvaliteta GameBoy Advance-a. Elem, izuzetna grafika i opsežna kontrola izvođenja trikova.
Nokia Virtually Board Snowboarding se sastoji iz tri discipline. Kao i obično, cilj je sakupiti što više poena. Poeni se dodeljuju na osnovu kombinacije trenutne brzine, konkretnog trika i uspešnosti izvođenja istog, i zavisno od same discipline.
Discipline su sledeće:
Trick Race
Vremenski limitiran spust uz izvođenje što više trikova. Odaberite stazu koja vam se najviše sviđa - alpsku, šumsku ili odmaralište, kao i nivo težine.
Halfpipe
Viđeno dosta puta do sada, i kao i obično glavna fora nije odleteti u vazduh već dočekati se na noge, tj. na dasku...
Big Air
Izvedite što više trikova dok ste u vazduhu i bićete bogato nagrađeni poenima.
Takođe možete birati svog takmičara kao i njegovu dasku.

To bi bilo to što se tiče igara na Nokijinim telefonima, za iduci broj igre sa drugih telefona... (Samsung, Ericsson i ostali...) ▮



Jak & Dexter - The Precursor Lagacy



Ako do sada niste čuli za ovaj naslov, moram vam skrenuti posebnu pažnju na njega jer je u pitanju ``najnovija Naughty Dog-ova akciona avantura s elementima platforme koju krasi duh i komičnost i koja predstavlja ``udah svežeg vazduha`` (što kažu glupi Amerikanci) u moru neoriginalnosti``. Dekster, Jakov ortać upada u rupu Mračnog Eka (pit of Dark Eco) i izlazi iz nje promenjen. Seda svome drugu na rame i počinje da niže simpatične komentare, sve vreme se blesaveći i izvodeći razno-razne marifetluke. Iako će svojim izgledom i izvođenjem odbiti ozbiljnije igrače, njima posebno savetujem da obrate pažnju na ovu igru koja bi trebalo da se pojavi (u Americi - dakako) oko 11. decembra tekuće godine. Svi je sa nestrpljenjem očekujemo... (UT)





Rez



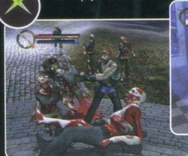
Prethodno poznata pod imenom K-Project, igra koja je ``u mene`` pobudila najveću pažnju, a zašto? Pa cilj je izevoluirati iz humanoida u višu formu energetskog postojanja, na putu ka izvoru više (veštačke) inteligencije poznate pod imenom EDEN. Usput ćete pucati na digitalne neprijatelje koji nakon smrti oslobađaju frekvenciju, nakon čega se ti esencijalni zvuci množe međusobno, gradeći ritam. Taj ritam menja samu grafiku igre, obezbeđujući jedinstven ugođaj i vizuelizaciju, a Mizuguchi-san (direktor UGA-a) kaže da ``rez nije SAMO drugačiji, to je više od igre - to je stvaranje osećaja za ``trance`` veći od onog koji je smrtnicima ponuđen u klubovima i na žurkama``. Ostaje samo da ga valiramo i da se sami uverimo koliko od decembra. (GJ)



Hunter The Reckoning

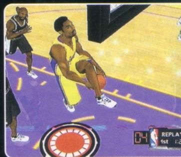


Zasnovano na White Wolf-ovom sistemu, a od strane Interplay-a, dolazi još jedan veliki hit koji bi trebalo da se pojavi na konzoli sledeće generacije (koju ću NABAVITI po svaku cenu) i to u martu iduće godine. Normalni ljudi, koji prežive susret s natprirodnim bićem (vampir, zombi), proživljavaju neku vrstu šoka koja u njima budi latentne sposobnosti i oni postaju lovci (na novci) koji posvećuju svoj život borbi protiv zla. Tako, sada imamo četiri različita lika [moto-gotivac sa sekirom i puškom, sveštenik s mačem, žandarka i rejverka (moj favorit)] koji se kreću kroz Svet Tame, pokušavajući da prekolju sve što se mrda, a NIJE živo. Stupite u kontakt s drugim lovcima preko Hunter.net-a i bacite se na iskorenjivanje neumrlih krvopija. (UT)

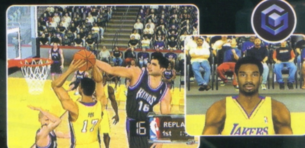




NBA Courtside 2002



Nova igra studija Leftfield biće prva prava sportska simulacija za GameCube u kojoj će četiri igrača moći da se oprobavaju u driblanju i zakucavanju. Razvojni tim igračima obećava do sada neviđenu realističnost i fluidnost igre, kao i grafiku kakvu su do sada samo sanjali (da u tome ne preteruju previše svedoče i priloženi skrinšotovi). Posebna pažnja biće posvećena mapiranju lica igrača, koji će sasvim jasno ispoljavati emocije tokom igre (ne pominje se mogućnost udaranja sudije loptom, saplitanja protivnika i simuliranja polomljenog nosa, što predstavlja standardni repertoar poteza na domaćim terenima). Igra će se u Americi pojaviti tokom novembra, a kod nas u paketu s konzolom, tokom proleća... (GJ)



na vidiku



Wreckless - The Yakuza Mission

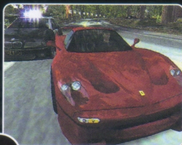




Fanovima igara Crazy Taxi i Midtown Madness najtoplije preporučujemo ovaj naslov koji je najavljen kao "onaj što će pomenutima slavu pomračiti, igračima um zamutiti i fiziku realno dočarati!". Ostaje nam samo da vidimo da li će programerski tim (Bunkasha) biti na visini zadatka, kako zbog mnoštva inovacija koje će igru krasiti tako i zbog grafike koja se najavljuje kao čudo nevidjeno. Dva storyline-a će biti dostupna igračima - u jednom slučaju vodite dve mlade policajke, u drugom krimose, a što se tiče grafike, sva kola realno reflektuju sve što se nalazi u neposrednoj blizini. Igra je inspirisana hongkonkškim akcionim filmovima i scenama jurnjave kroz grad (prevrtanje rikše, riže i pijačnih pultova, gukovi koji izbegavaju branik i proklinju vozača). (GJ)



Need For Speed Hot Pursuit 2



Ovom prilikom imam čast da vas zvanično informišem o dolasku igre NFS-HP 2 na PlayStation 2 u periodu ranog proleća. Odbačeni su koncepti serijala "Porše Razulareni" i "Haj (Tajms) Stejks", te je igra preusmerena na brze trke u kojima vas organi reda progone. Ne dobro? Beli čovek grešiti... Pored licenci renomiranih proizvođača automobila (Porše, Lamborgini, Ferari...) i 20 "zmajeva"-četvorotočkaša, tu će biti i 12 staza i mnoštvo modova za jednog i više igrača. Tu će biti i nekih in cockpito animacija vozača, a posebna pažnja će biti obraćena na murijaški AI. Zli policajci će vas proganjati u prebudženim mašinama, učeći od vas, prateći vaše kretanje i stepen umešnosti na stazi. Malo li je? Jedan aplauz za NFS-HP 2... (UT)





Super Street Fighter Turbo Revival X





Godine prolaze, a Street Fighter ne posustaje! Najdugovečniji serijal borilačkih igara uskoro će dobiti nastavak, i to na Game Boy Advance-u. Super Street Fighter Turbo Revival X, u suštini, predstavlja našminkani rimejk legendarnog SF 2, igre koja je svojevremeno maestralno izgurala kompletnu prodajnu kampanju za Super Nintendo Entertainment System. U igri će se pojaviti gotovo svi legendarni likovi koje pamtimo s ekrana arkadnih mašina u luna-parkovima: Ken i Ryu, sumo rvač E. Honda, čovek od gume Dhalsim i drugi. Jedino nije jasno kako će se programeri izboriti s nedostatkom tastera na GBA, s obzirom na složenost udaraca koje treba izvesti. (GJ)





Twisted Metal Small Brawl

"Eeee, Fanki Đi... kakaj ci bio kad ci bio - maajiiii?". Sada, ne znam da li se neko "šalio" s Dži-jem kad je on bio mali, ali znam da je i Calypso kao mali bio opasan ludak (isto kao i autor, prim.aut). E, pa, drugarići (u pravom smislu te reči), spremite se za Twisted Metal u dečijem fazonu... Kako je malenom Calypsou dosadilo da od "klinaća" iz komšiluka otima bobone i pare za užinu, odlučio je da realizuje turnir (kao i docnije, tokom svoje umobolne egzistencije), ali pošto niko od mališana nije položio PSP - što zbog maloletstva, što iz drugih razloga - odlučio je da nakrka oružje na autiće (daljinski komandovane), a cenim da i sami znate po kom se principu dele nagrade. Jedanaest fenomenalnih sredina, svima poznati likovi i mnoštvo zabave - strpite se još malo. (GJ)





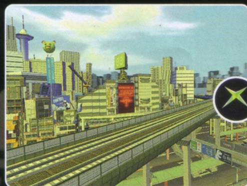




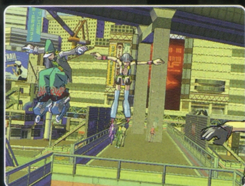




Jet Set Radio Future



Dobrodošli u Tokyoto 2024. godine. Tehno hip-hop stanice još uvek utiču na umove mladih, koji formiraju gangove i sprejaju grafite po celom gradu, vozeći rolere na mlazni pogon. Drotovi još pokušavaju da iskorene ovaj oblik kriminala ne birajući sredstva, a suparničke bande napadaju vašu teritoruju. Šta ćete izakcijati povodom toga? Šta se menja u odnosu na ``pretka`` sa DC-a? Grafika koja je bolja i rezolucija koja je veća, obogaćena lista poteza, bolja animiranost likova i bolja reakcija na komande (takođe pomenutih likova), te brzine koje će vas svojim izgledom podsetiti na scene uskakanja u hipersvemir (Zvezdani Ratovi, Zvezdane Staze...). Takođe je ubačena multiplayer opcija, mrežno igranje i kooperativni mod koji se umnogome zasniva na timskom radu. ▮ (GJ)



The Nations - Land of Legends

Priča o tri zaraćene rase, Pimonsa, Sajikisa i Amazonaca, čini okosnicu scenarija nove igre Neon Studios-a. Igrač će dobiti ulogu jednog od trojice heroja koji treba da se sastane i udruži s kolegama iz suparničkih plemena, kako bi zajedničkim snagama pobedili zlo čudovište što bljuje vatru i preti uništenjem njihove zemlje. Kao istinski korak napred u RPG žanru na GBC platformi, The Nations donosi 35 misija i 15 podmisija, sa do sada neviđenim sistemom borbe, u kome refleksi igraju glavnu ulogu. Kao i druga ostvarenja Neon Studiosa, i ovu igru će krasiti rasna grafika i dobar upravljački interfejs. Ako vam se Zelda smučila, eto prilike da se pozabavite nešto drugačijom, ali isto tako kvalitetnom igrom. ▮ (GJ)





Stuntman





Programeri Reflections-a (Driver, Destruction Derby serijal) su obnarodovali maj kao mesec u kome će se pojaviti ova igra (koja bi u podnaslovu mogla da nosi naziv ``Bata Kameni uzvraća udarac``). Naći ćete se u ulozi kaskadera ``za najam`` koji počinje da radi na niskobudžetnim filmovima, a zatim, kako mu veštine narastaju, adekvatno tome narastaju i bonusi, ponude i projekti. Da li ste vi ono što je vasceli Hollywood iščekivao? Preciznost, poslušnost i pravovremene reakcije su ono što se od vas očekuje na putu ka vrhu, a kako biste vrh dosegli, moraćete da obiđete 6 različitih lokacija (koje su realne i korišćene za snimanje X filmova) i ispunite sve što se od vas očekuje. Strpite se do maja (tada će biti najviše ``žuraja``) i uživajte u igri... ▮ (GJ)

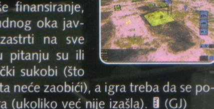


Conflict Zone



Iako se smatra da su na SDC konzoli logičke igre i RPG-ovi najmanje zastupljeni, kako na američkom tako i na svetskom tržištu - to je VELIKA ZABLUDA!!! Najmanje zastupljen žanr od svih je nesumnjivo RTS. Evo, konačno su i tome dohakali, obezbeđujući prvi (a najverovatnije i jedini) RTS za već pomenutu platformu. U ovoj interesantnoj igri ćete se prvo baktati oko diplomatije, a kada ona potkaže (kao što UVEK BIVA), prelazite na RATOVANJE. Mediji će voditi presudan uticaj na vaše finansiranje, preuzimajući ulogu ``budnog oka javnosti``. Konflikti su razastrti na sve četir` strane sveta, a u pitanju su ili građanski ratovi ili etnički sukobi (što znači da nas ni ovog puta neće zaobići), a igra treba da se pojavi početkom decembra (ukoliko već nije izašla). ▮ (GJ)







Star Trek Voyager - Elite Force



Čini mi se da će Raven Software razbiti maler... Loša serija koja je pratila sve kuće koje su pokušale da prenesu realan utisak iz serijala možda će biti okončana jer test



igre daju krajnje pozitivne rezultate. Naime, i pored očiglednog Half-Life uticaja, ima tu dosta elemenata serije koji će vas oduševiti, zle rase koje ste imali prilike da vidite (u filmovima i seriji) još uvek su realna pretnja za sve(s)t, a vi ste jedan od pripadnika elitne jedinice, naoružan onim - onim, aaaa, tejzerima sa fejzerima i ušarenjenim blejzerima... Oružja pokrivaju oba aspekta borbe (bliska, daleka), a njihova imena STVARNO ne mogu da vam navedem, ali ćete pomoću njih odstreliti veliki broj Borgova i Etherean-a koji će pokušati da vas preduhitre. Strpite se do decembra... (UT)



NHL Hitz 20-02

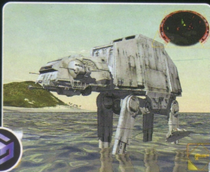


Još jedan zvučan naslov koji stiže iz programerske kujne Black Box-a u periodu decembra je i ovaj koji ste imali da pročitate nekoliko santima iznad teksta. Zašto? Uff, znao sam da moram da odgovaram na ovakva pitanja... Pa - odlična vizuelizacija, 30 NHL timova s realnim statistikama, sedam mini igara koje će vam pomoći da izoštrite reflekse i povećate sposobnosti, 14 fantazijskih timova i arena (cirkus, svemir...)... samo da dograbim vazduha... onda - egzibicije i šampionati, franšiza, hokej šop (u kome dokupljujete razne modove i tako to), kreacija sopstvenog tima (igra bogova u pravom smislu tih reči), razno-razna varanja (cheat - Midway-ov zaštitni znak) i muzika koju obezbeđuju Korn, Limp Bizkit, Fuel... Decembar, rođaci. (UT)





Rogue Leader: Rouge Squadron 2



Ako ste se ikad pitali kako će se GameCube nositi sa na papiru superiornijim hardverom Xboxa i PlayStationa 2, odgovor možete potražiti u igri Rouge Squadron 2. Posetioci letošnjeg sajma E3 imali su prilike da vide demo verziju ove igre i doslovce svi komentari bili su u superlativima (nekoliko novinara proglasilo je igru najboljim ostvarenjem sajma). "Već nakon prvog preleta nad Zvezdom Smrti igrači će videti kakve su mogućnosti GameCubea", poručuju prvi beta testeri. Što se same igre tiče, ona ne zahteva posebno predstavljanje. Nastavak veoma popularne igre s Nintenda 64 zapaliće sve ljubitelje Star Wars serijala, u to nema sumnje. U svakom slučaju, vreme pred nama obeležiće rat konzola, rat u kome GameCube gradi sve bolju poziciju. (GJ)



Santa Claus Junior

Kao i svake godine uoči Božića, raste broj igara čija se radnja zasniva na motivima velikog praznika. Jedan od naizgled atraktivnijih naslova s takvom tematikom jeste Santa Claus Junior i pojaviće se u verziji za Game Boy Color. Scenario igre je, blago rečeno, nemaštovit. Deda Mraz je kidnapovan, a poklone nema ko da podeli. Srećom, u akciji uskače klinac iz komšiluka koji će kroz više od 60 nivoa sakupljati poklone i isporučivati ih na pravu adresu. Ako vam ovo zvuči kao još jedna mediokritetna, bezumna platforma - u pravu ste. No, na ovu igru vam ipak skrećemo pažnju zbog fantastične grafike, kakvu ne viđamo često na ekranima Game Boya. Programerima Neon Studiosa za to skidamo kapu! (GJ)









GB color







Star Fox Adventures: Dinosaur Planet



Šigeru Mijamoto, kreator igre Star Fox za SNES konzolu, ponovo je zasukao rukave i rešio da svojoj simpatičnoj lisici posveti još jednu igru. Kao akciona igra u punom 3D okruženju, Star Fox Adventures: Dinosaur Planet doneće radost u dom svakog ljubitelja platformskih igara, čak i onih najzahtevnijih. Glavni adut igre, pored igrivosti i karakterističnog okruženja (dinosaurusi i druga praistorijska menažerija), biće i fenomenalna grafika - teksture visoke rezolucije i atraktivni svetlosni efekti, pre svega. U svakom slučaju, Nintendo sve ozbiljnije upreže svoju softversku produkciju, što će itekako doprineti dobrom startu GameCubea na američkom, a potom i evropskom tržištu. (GJ)



Tenchu 3

Ni ja nisam mogao da verujem (šatro) kada sam čuo, ali istina je... Nindža šunjači Rikimaru i Ayame se vraćaju među najmilije (čitaj - igrače). Doduše, vreme izlaska se još precizno ne zna, ali se zna da će to bi u TOKU 2002. godine. Nindža arsenal je veoma obiman, a neki efekti su zapanjujuće dobri (dimne bombe, kiša koja pada na selo i kapljice koje se ODBIJAJU od lika koji vodite). Pošto morate da se trudite da ostanete neprimećeni, posebna pažnja je obraćena i na osvetljenje i gašenje izvora svetlosti. Takođe, tu je i osam različitih stealth poteza i animacije (iz dva različita ugla) nakon svakog ubistva iz potaje. Interakcija sa sredinom je umnogome uvećana, a fluidnost kretanja i borbe (najnegativniji aspekt prethodnika) drastično poboljšani. (UT)







Syphon Filter 3



Miljan Lakić

Whispering Woods Mortuary
Oliver's Bluff, Virginia

Prva škola o video igrama na Balkanu.

Prof. M. - Dobro došli, deco, u prvu balkansku školu o video igrama. Danas ćemo učiti o Syphon Filteru 3. E sad, da li neko od vas zna nešto o ovoj igri? Da? Dobro, izvoli kaži, Pajice.

Pajica - Pa to je, ovaj, najbolja akcija na PlayStationu i ...

Prof. M.- Sedi, Pajice, i ne lupetaj više. Za tebe ćemo držati dopunsku nastavu sedmi čas. Ajde kaži ti, Laszice.

Laszica - Pa, POSLE Metal Gear Solida - Vrlo dobro, Laszice, nastavi - Syphon Filter je najjača akcija na PlayStationu - U redu, Laszice, hajmo dalje - Pa imamo tri nastavka, ali ja znam dobro prva dva, a ovaj treći nisam baš stigao da naučim...



Prof. M. - U redu je, Laszice, Syphon trojka samo što je stigao, nije ni čudo što nisi stigao da naučiš. Kaži ti nama lepo šta znaš o prva dva dela igre?

Laszica - Pa prvi deo je bio jedna od najvećih senzacija 1999. godine. Igra je koristila sve mogućnosti hardvera i donela je igračima intenzivnu i neprekidnu akciju kao alternativu - ipak neprevaziđenom - Metal Gear Solidu...

Prof. M. - Vrlo, VRLO dobro, Laszice, vidim izvanredno si informisan. Mnogo me sada zanima odakle tebi takvo sofisticirano znanje? Mislim da se i sam ne bih bolje izrazio. Da li si možda koristio neku stručnu literaturu? Rekao sam STRUČNU, Laszice, stručnu.

Laszica - Pa, znate, ja čitam Bonus redovno i oni tamo imaju vrlo izvanredne tekstove, ovde je konkretno u pitanju Bonus broj tri i ja sam se u njemu vrlo dobro informisao.

Prof. M. - Sve pohvale, Laszice, way to go, Laszice. Izvoli, nastavi ako znaš.

Laszica - Samo bih rekao još nešto o prvom delu pre nego što pređem na drugi. Prvi deo je bio poprilično svež, neistrošen koncept, sa širokim dijapazonom misija i uveo nas je u priču o smrtonosnom Syphon Filter virusu.



Drugi deo, ovaj... Da, drugi deo je imao neke korekcije, poneke dodatke, novu priču i starog vuka Gabriela Logana kao i smrtonosnu damicu Lian Xing. Normalno, i više neprijatelja, pardon, više preciznijih neprijatelja, a najveći dodatak od svih je mod za dva igrača. Sve to doterano, našminkano i upakovano u lepši grafički interfejs.

Pajica - A, a šta je to grafički interfejs?

Laszica - Ih, što si glup, Pajice. To znači kako izgleda igra na ekranu. Da li ti se sviđa kako izgleda ili ne.

Prof. M. - Ništa uvrede, Laszice, tako se ne priča na času. Nego je l znaš da kažeš još nešto o dvojci pre nego što ja pređem na izlaganje o novom, trećem delu.

Laszica - Pa samo sam hteo da kažem da je multi player mod vrlo unapredio upotre

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Analogni kontroler

Ime: Syphon Filter 3
Izdavač: Sony
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija



Šta mi ocenjujemo:

ZVUK: Ovom ocenom se ne ocenjuju samo zvučni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

IGRIVOST: U zavisnosti od reagovanje igre na komande, lakoće igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

ATMOSFERA: Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenujemo.



UKUPNA OCENA: Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima i može biti manji ili veći nego što to ostale ocene pokazuju. Igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.

GRAFIKA: Ovde ocenjujemo ukupan vizuelni izgled igre: pozadina, likovi i intro, tj.sve što se vidi.

OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5.

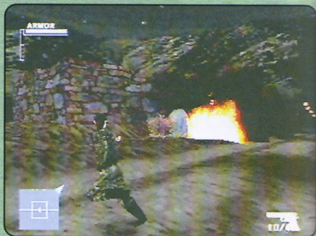


bljivost igre i produžio joj life span.
Prof. M. - E sad si se vrlo iskusno izrazio, Laszice, a ja ću objasniti ostalima šta termin life span znači. U pitanju je vremenski rok u kojem će vam navedena igra biti zanimljiva ili, drugim rečima, koliko loših ocena u školi (onoj pravoj, beskrajno dosadnoj) će ta igra prouzrokovati.
Da ja vama sada ispričam ono čemu smo i planirali da posvetimo ovaj čas.

Syphon Filter 3

Iako broj igara koje nam stižu iz meseca u mesec za PlayStation jedan progresivno opada, nije ni Sony lud da zanemari tržište od 70 i kusur miliona vlasnika ove konzolice, pa je rešio da doprinese Sonićevoj labudovoj pesmi.
Syphon Filter 3 se fokusira na Gabe-a i Lian(u), izbegle agente iz super tajne agencije koji pokušavaju da skinu ljagu sa svog imena na suđenju u Senatu za zločine koje nisu počinili. Dok oni pokušavaju da dokažu svoju nevinost, Syphon Filter virus se PONOVO u maksimalnoj tajnosti širi po svetu. Gabe i Lian rade protiv vremena da spreče svetsku katastrofu i otkriju počinioce. Igra je dizajnirana kao retrospektiva i, dok budete prelazili nivoe koji su se dešavali u prošlosti, moraćete usput i da prokljuvite planove agencije za budućnost.
Pajica - A šta je glavna razlika u igri između trojke i dvojke?
Prof. M. - Osnovna razlika je u tome što je dodato još više akcije, a pomalo i oduzeto od šunjanja i prikradanja. Tu je poveliki arsenal oružja, s novitetima tipa X-ray guna i svom ostalom pirotehnikom i, naravno, night vision. Takođe je ubačeno još likova kojima upravljate (od kojih su neki prilično neočekivani, tipa baba-klošar s automatom i sl), plus mini igre, plus poboljšani mod za dva igrača.
Pajica - A kojim ćemo još likovima upravljati?
Prof. M. - Već sam rekao, Gabe, Lian, Lawrence Mujari, doktorica Elsa i još poneki lik, možda...
Sledeća bitna stvar je AI. A ti, Pajice, pošto verovatno ne znaš šta je to, raspitaj se kod Laszice, neka ti on objasni.
Laszica - To je veštačka inteligencija, Pajo, odnosi se na to koliko su protivnici pametni.
Prof. M. - Upravo to, Laszice, a ovi protivnici ovde su postali vrlo nezgodni. Mogu te čuti i reagovati pravovremeno headshotom, recimo. Ne treba, Laszice, ja ću. Headshot je direktan hitac u glavu, Pajo.
Što se tiče grafike, tu je već neko vreme dostignut vrhunac i teško da se nešto novo može postići na kecu. Ima poneki





kih novih specijalnih efekata, konkretno su oružja u pitanju i recimo da je teren urađen detaljnije, i da, lokacije na kojima se igra odvija su dosta raznovrsne.
Dužina igre, kada je Syphon Filter serijal u pitanju, nikad nije bila tema jer je svaki nastavak bio podugačak, ali poseban dodatak je novi minigames mod koji zaslužuje da mu posvetimo malo više pažnje.
(Ajde pogodite ko ovo pita)- Čemu uopšte služe te mini igre i kako se igraju?
Prof. M. - Hmmm, mini igre služe da vas dodatno zabave nezavisno od glavnog scenarija igre i ne da su ih dobro uradili...
Dakle postoji 5 mini igara: assasin, thief, demolition, elimination i biathlon. Ukratko ćemo opisati svaku od njih jer stvarno zaslužuju da im se posveti nekoliko reči.

Assasin

Birate od svih ponuđenih likova kojima možete upravljati u igri, a zadatak je jednostavan - eliminišite određen broj neprijatelja (zavisno od težine nivoa) i ne dozvolite da vas primete.



Thief

Ova mini igra se bazira na stealth taktici tj. što više šunjanja i prikradanja da biste našli aktovku i vratili je na mesto odakle krećete.

Demolition

Moj favorit. Zadatak vam je da, zajedno sa specijalcem za demontiranje eksplozivnih naprava, u okviru nivoa pronađete skrivene tempirane bombe i da mu pružite podršku dok se on pozabavi istom. Lots of fun - što bi rekli neki tamo...

Elimination

Ovo je već viđeno, ali je u pitanju čista kvalitetna akcija - eliminišite određen broj neprijatelja za određeno vreme.



unter Strike. Da, ubačene su i gasne granate.

Ovde bih želeo da kažem da iako još nema reči o tome da li će se i kada pojaviti verzija za PlayStation 2, sa sigurnošću mogu da tvrdim će Syphon Filter serijal ugledati svetlost dana i na dvojci, samo je pitanje koja će cifra stajati na kraju naslova, tri ili četiri.

Pošto sam ovako opasno ishvalio igru, moram sad da navedem jedan detalj koji je znao opasno da me iznervira na trenutke tokom igranja. Reč je o mani koja je nasleđena iz prethodnih delova, a u pitanju je preciznost iz blizine. Naime, dešava se da protrčavate pored neprijatelja na jako malom rastojanju, da pritiskom na R1 dobijete lock na metu, opalite i .... promašite.

Ali, budimo iskreni, ima li igre koja nema makar jednu manu. Te vam na kraju časa samo dajem domaći zadatak da do našeg sledećeg susreta igru pređete. Ćao i vidimo se...

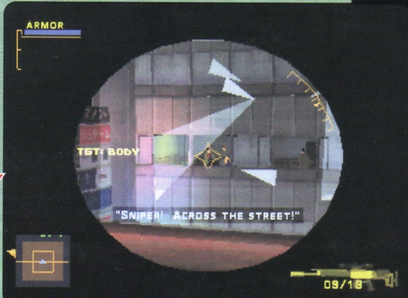


Biathlon

Mod koji je na početku zaključan, što nije ni čudno jer do sada nije viđen u ovakvom izvođenju. Radi se o pomalo nestandardnoj verziji pravog biatlona. Za određeno vreme morate poskidati mete s određenih položaja. Sve pohvale za ovaj mod.

Ostalo je još da se pozabavimo multi player modom. Predstavljen u drugom delu, ovaj mod je predstavljao moćan add on (u prevodu, nešto kao nadogradnja prim. aut) na prvi deo igre. U trećem delu posebno je posvećena pažnja snajper pozicijama, tj. autori su se okrenuli još više strateškoj razradi sukoba jedan na jedan, nešto prema uzoru na Co-









Miroslav Đorđević

The Italian Job



Pre otprilike godinu dana imao sam veliko zadovoljstvo da predstavim i opišem izvrsni Driver 2, igru koja je za veoma kratko vreme potpuno osvojila igrače svojim kvalitetom, tako da smo je na kraju godine proglasili za ostvarenje godine. Sada nam je u redakciju stigla igra koju su njeni tvorci veoma dugo i uporno najavljivali kao naslov koji će pomutiti slavu i Drivera 2. Već na prvi pogled uverili smo se da je igra ipak veoma daleko od Drivera i da su naša očekivanja delom izneverena, ali je činjenica da je ipak u pitanju prilično kvalitetan naslov koji će zadovoljiti sve one igrače kojima je Vozač već dosadio.





1 - 8 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Analogni kontroler

Posle uvoda ponu›eno vam je mnoštvo manje-više standardnih opcija, koje su vizuelno veoma zanimljivo ukomponovane u meni. Pored Italian Job moda (kampanje), tu je i party play, destructor, nezobilazni free ride kao i nekoliko skrivenih opcija u kojima ćete moći da uživate tek kada pređete igru. Prisutan je veliki broj najrazličitijih vozila, od običnog automobila do kombija i autobusa, od kojih je samo jedno dostupno na početku (ambasadorska kola), dok vam ostala postaju dostupna uspešnim okončavanjem misija u Italian Job modu. Grafički gledano, vozila su solidno rešena (s refleksijom okoline, ali, nažalost, neprovidnim staklima), dok je njihova uklopljenost odrađena nešto lošije, tako da ima trenutaka kada prosto pomislite da vaš automobil lebdi iznad asfalta.

Kada pokrenete kampanju, naći ćete se na ulicama britanske prestonice, gde je neophodno izvršiti niz misija kako biste prešli u drugi grad. Sam dizajn zgrada, ulica, parkova i drugih gradskih objekata me je svojom detaljnošću veoma iznenadio. Tu Italian Job ima veliku prednost nad Driver-om u kome su sve građevine slične, dok se ovde veoma razlikuju, tako da će svi oni srećnici koji su posetili London prepoznati poznatije zgrade. Gradovi izgledaju veoma realno i prirodno, uglavnom zahvaljujući prilično dalekoj granici vidljivosti, ali loša uklopljenost tekstura, njihovo drhtanje kao i ogroman broj bagova učiniće ovu igru konfuznom i zamornom za oči ukoliko je igrate malo duže. Pored mnoštva vozila, prisutni su i malobrojni pešaci koji su loše animirani (2D sprajtovi). Ono što je veliki zaostatak Italian Job-a u odnosu na glavnog konkurenta (u gornjem tekstu hiljadu puta pomenutog Driver-a) je nemogućnost izlaska iz vozila, a samim tim i uzimanja nekog drugog prevoznog sredstva. Cela igra obiluje duhovitim dijalozima, komentarima i dosetkama, sva je nekako šašava i kao takva izvrsna ukoliko imate goste. Za to će odlično poslužiti njen Party mod u kome se može igrati čak osam igrača na jednom kontroleru (normalno, po sistemu jedan po jedan).





Dakle, u pitanju je veoma komercijalno ostvarenje koje može postati popularno zahvaljujući tome što su takve igre uvek odlično prolazile na tržištu. Ukoliko kojim slučajem niste do sada igrali Driver-a, obavezno ga nabavite i ispravite tu grešku, a ukoliko vam je pomenuta legenda već dosadila, razmislite o Italian Job-u, jer je u pitanju igra koja vam i pored svog prosečnog kvaliteta, ipak može priuštiti dosta zabave.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	3.5	3.0	4.5

65%

Ime: The Italian Job
Izdavač: SCI
Sistem: PAL
Žanr: Vožnja


PlayStation

Miloš Marković



Da li se sećate priče o Looney Toons likovima? Kompanije Worner Brothers ih je kreirala kako bi nasmejala decu širom sveta. Međutim, za one malo starije ista kompanija je napravila još brdo likova. Scooby Doo je nastao kao plod želje jednog veterinara koji je želeo da lik jednog psa izjednači s ljudskim. I tako, posle brojnih pokušaja, nastao je Scooby Doo, golemi pas koji ima jedan jedini zadatak, a to je rešavanje misterija. Svi crtaći koji su do sada emitovani su imali upravo gorepomenutu tematiku, ali se u poslednje vreme moglo primetiti kako autorima serije nedostaju ideje. Ova igra nas stavlja u trenutak neposredno pošto su junaci ove crtane serije rešili najveću misteriju, tajnu cyber ghost-a. Međutim, ispostavilo se da oni nisu u pravu, te je ovaj baya stvarno postojao. Kako nisu obraćali pažnju, Cyber Ghost je uspeo da se neopaženo provuče pored njih i krene u osvajanje čitave planete. To će uspeti jedino ako ga Scooby Doo ne spreči. Gorepomenuti duholiki baja je počeo da sve što je živo pretvara u svoje podanike. Kada su bili u poseti muzeju u kojem se pojavio duh, Scooby je primetio neki čudni vrtlog. Kasnije se ispostavilo da je Cyber zaboravio da zatvori svoj portal. "Pametni" Scooby, vođen radoznalošću, upada u vrtlog i tada zapravo počinje igra.

Celokupna zamisao kao i izvođenje igre dosta podseća na odavno proslavljeni Crash Bandicot 3. Pre nego što se upustite u skupljanje pita i ostalih itema po nivou, najpre morate izabrati svet u kojem ćete to učiniti. Istih ima 6 i podeljeni su po stranama sveta. Verovatno se pitate kako to kada ima samo 4 strane sveta, a ja vam odgovaram da su dodatna dva sveta u stvari u podzemlju, odnosno svemiru, i zadatak vam je da pronađete, odnosno eliminišete zloću. Svetovi su zaista prelepi. Moram izdvojiti Japan koji je stvarno jedan od najlepših, i tu se vidi da je zaista uložen trud oko kreiranja igre. Grafički igra izgleda sasvim solidno i slobodno bih mogao reći da izvlači maksimum iz konzole. Iako ima "oštrih" delova, to jest poligoni nisu baš lepo uklopljeni, sve ostalo je OK, a to je i najvažnije. Na svakom nivou cilj je da se probijete do kapije i da pređete na sledeći. Međutim, na putu do tamo vas čekaju prepreke otelotvorene u obliku podanika koji su verne sluge gorepomenutom zlom momku. Na putu ćete nalaziti pite i novčiće. Prvi služe za eliminaciju neprijatelja, dok vam drugi pomažu kod obnavljanja energije i broja života. Kada skupite 100 novčića, ni manje ni više, dobijate jedan dodatni život.

Zbog nedorađenosti kontrola, često će se dešavati da padnete s neke litice ili pak da jednostavno promašite neprijatelja koji je neposredno ispred vas. Dakle, vrlo loše kontrole. Još jedna jako loša stavka jeste to što je igra prekratka. Naime, iako ima šest svetova, igru ćete završiti za dva do tri sata. U svakom svetu postoji oko 5 nivoa + 1 skriveni, ali se oni svi svode na isto i stvaraju monotonost u igri. Dakle, prvih pola sata igra će vam 100 posto biti zanimljiva da bi kasnije već postala pomalo smorna. Morate priznati da je pomalo dosadno da non-stop skakućete okolo, skupljate pite i preskačete provalije. Kada smo već kod skokova, postoje tri vrste skoka. Prvi je klasičan skok kojim možete da preskočite najobičnije provalije. Drugi je skok uz čiju pomoć lako savlađujete i najveće provalije (nešto poput Spyro-a), a treća vrsta skoka je već viđena u igrama tipa Cras i Spyro - a to je skok na kutiju pri čemu se ista razbija. Kada se sve sagleda, lako možemo zaključiti da je igra čist plagijat dve gorepomenute igre, mada i sama može da ponudi sate i sate zabave. Kada jednom pređete igru na Normal, probajte Hard i videćete kako su nivoi pomalo



promenjeni i kako je sada stvarno teže preći neke delove. Sve u svemu, jako fina igra, iako je čist plagijat. Možda zna pomalo da umori pred sam kraj kada se od vas zahteva najveća koncentracija, ali, bože moj. Ako imate želju da probate neku novu platformu, a probali ste sve ostale, onda probajte i ovu.

Zahvaljujemo se CD klubu Duh Games (037/39-979) na ustupljenom software-u.




1 igrač


Memorijska kartica 1 blok


Podržava vibracionu funkciju


Analogni kontroler

Ime: Scooby Doo and the Cyber Chase
Izdavač: Warner Brothers
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Platforma





Urloš Mićtonenti

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Toni nije umr`a a da l` će, NE znamo

I tako, ja nisam hteo da USTUPIM Markoviću da opiše ovu igru - cenim, mogu i ja da UPROPASTIM neki opis, krajnje je vreme... Ljubitelj sam i ja ovakvih igara, volim ekstremne sportove, teške telesne povrede, sektašku muziku, opijate svih vrsta i maloletnice - pa računam, sve od navedenog imam, još samo da opišem ovu igru i postaću kompletan kao osoba. A uostalom, kada čovek učini drugome niz ustupaka, taj drugi ne-i-zo-stav-no počne da se iživljava i da biva opasno bezobrazan, čemu se apsolutno mora stati u kraj.

Elem, da se vratimo mi na igru (kako se ne bi iznosilo `prljavo rublje` naočigled sviju, a naše je i prljavo i pocepano, pa je gre`ota da gledaju `komšije`, prim.aut), koja je svojevremeno izazvala revoluciju u svetu igara, predočivši svima kako se od naroda mogu oteti velike pare kombinacijom kvaliteta, igrivosti, dobre vizuelizacije i zvučnosti imena popularne osobe. Sada - cenim da se do pojave ove igre nije ni znalo za čuvenog Hawk-a (makar u našoj zemlji, koja se tek od skora uključila u kulturne tokove celoga sveta), čije je ime postalo sinonim za kvalitetnu igru na PS konzoli.





1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Analogni kontroler

Treći po redu nastavak u ovom serijalu, iako ne donosi ništa revolucionarno, ipak predstavlja šaku dobre zabave za sve ljubitelje ovog sporta, a i za one koji se s njim još nisu ni susreli (mada sumnjam da ima takvih - al` dešava se). U principu, pravila su ostala ista - zafuraj se što brže, odrazi se što više i potrudi-se-da-se-što-više-izlomataš-u vazduhu-te-da-pravovremeno-doskočiš-NOGAMA-NA-DASKU-A-NE-ZUBIMA-U-PRAŠINU. Say no MORE! U početku, nivoi su zaključani, a možete ih otključati samo ako prethodno ispunite niz zadataka koji podrazumevaju postizanje određenog broja bodova (tri zadatka na svakom nivou podrazumevaju određenu cifru - normal, pro i insane score), odrađivanje neke figure ili `grind`-a na određenoj lokaciji na nivou ili tako neki umobolan zadatak (odglavi ventile, startuj presu, zarotiraj pjevca, pronađi veš mašine, `rokni` sladoledžiju...). Na samom startu ćete moći da odaberete jednog od 13 likova i da zakoračite na prvi nivo, jer su svi ostali zaključani, i da se bacite na posao (zafur-odraz-mrljanje po dugmićima).



Kombo potezi su raznovrsni, na onijeh nekoliko dugmića vama datih, tako da ćete se možda zbuniti kada budete otkrili koliko se trikova STVARNO može izvesti. Ovim nisam mislio na pronalaženje dve rampe ili dobrog haf-pajpa i besomučne skokove i gore-kocka, dole-kocka, ukosodole-krug, pa opet skok dole-kocka, gore-kocka, ukosogore-



Ime: **Tony Hawks Pro Sk8er 3**
Izdavač: **Activision**
Sistem: **PAL / NTSC**
Žanr: **Ekstremni sportovi**





krug, pa ajd Jovo nanovo... Mislio sam na NIZOVE koje možete da radite, kombinujući sve smerove i specijalne figure, grajndove i uzastopne grajndove, koji su začinjeni potezima, manuale i ostale džidži-midži izraze koje mnogi od vas neće ni skapirati, sa zadacima koje morate da izvršite U SREDINI U KOJOJ SE NALAZITE. Kombinujući poteze i elemente poteza, te podlogu na kojoj se nalazite, moći ćete da zabodete NEVEROVATNE cifre i da izvedete zapanjujuće figure. Kada budete unapređivali lik koji ste odabrali, shvatićete da možete da mu budžite i kombo liste i lične statistike. Svaki igrač ima nekolicinu parametara koji ga definišu kao personu (tačnije, ima ih deset), a među njima su - air, ollie, speed, spin, landing, manuals i još tu i tamo po koja, tako da ćete u odnosu na sopstvene afinitete i sposobnosti/nedostatke lika odrediti koliko ćete stat poena rasporediti i gde. Stat poeni se mogu sakupiti na terenu, ali ih ima malo, što nas vraća na kombinacije...
Postoje 4 osnovne grupe trikova, od kojih se jedna (Lip) izvodi isključivo na ivici (rampe, objekta, pajpa, boksa), dok se druge tri (Flip, Grab, Special) izvode u vazduhu. Flip i Grab trikova ima po dvanaest, Lip samo četiri i oni se izvode na trougao, dok se specijalni otvaraju i naknadno dobijaju. Kada budete skapirali nekoliko vrsta kombinacija koje će vam obezbediti veliku količinu poena, shvatićete na koji se način nižu potezi (lansiranje s jedne rampe na drugu, a preko mostića, sa dva brza flipa i jedan grab, uz doskok na ivicu već pomenute rampe koja se nalazi S DRUGE STRANE MOSTIĆA i "grind" od 25-30 metara, koji je prožet sa još dva-tri trika i uvećan koeficijentom množitelja zbog povećanog hazarda, koji podrazumeva nekoliko skokova i nekoliko trikova izvedenih ZA VREME grind-a od 25-30 metara). Možda vam ovo neće pomoći da skapirate kako se prave bolesne cifre, ali će vam makar pružiti osnovnu ideju s kakvim sve kombinacijama raspolažete u igri, a kombinacija je stvarno NEVEROVATNO mnogo. Unete su još neke promene u samom kretanju, koje su umnogome unapredile samu vožnju, odnosno verodostojnost utiska, ali - onima koji prethodnika nisu videli to neće biti preterano važno, dok će vetarani klimnuti dva-tri puta glavom u znak odobravanja, osmehnuti se šeretski i početi da nižu UMOBOLNE cifre.



Naravno, moći ćete i da kreirate sopstvenog igrača ili stazu, te da se okušate s nekim od "braće" u režimu za dva igrača. Čega tamo ima? "Trick attack" - ili ko će više poena da natalambasa za određeno vreme, pa onda "graffiti", ja odradim trik na rampi, a rampa promeni boju (u plavo), pa kada "neprijatelj" uradi isto (ili malo bolje), ona promeni boju (u crveno) - ko ima veći broj obeleženih rampi... "Horse" - kao "kapetana", samo sa skejtom, a bez vode i skakanja na glavu, "tag" ili šugice i "free sk8". Sve je (u odnosu na prethodnika) malo doterano, samo, najveća mana modu za dva igrača je možda relativno slaba preglednost, ali - šta da se radi, ni svet u kome živimo nije savršen, kako onda da produkt nesavršenog sveta bude savršen? (U stvari - LAŽEM - pročitajte opis GTA3 i videćete u kojoj meri i koliko. prim.aut). Grafika je isto tako pretrpela neka osveženja, muzika je totalitalijarno promenjena, a uvodna špica uvodno odšpicana u digitalnom zapisu sekvence, tako da je ni nema - odnosno ima je, a vi iz ove rečenice (koju nemam nameru da menjam) možete zaključiti (nadam se) da sam ja još uvek na velikoj dozi lekova za smirenje. Da li je neko pominjao igrivost? ALO, ČUJEMO LI SE MI OVDE BREEEE? PA OVA IGRA JE UŠLA U ANALE JERBO SU JE IGRALI I ONI KOJIMA JE SKEJT NAJREPULSIVNIJI PREDMET NA CELOM SVETU, A NEĆE GOMILA LUDIH SRBA??? IMA BRE SVI DA JE IGRATE I DA PEVATE OD SREĆE!!! (cvrkutom) Atmosfera? Šurenje pilića (vruće koke) i mlaćenje prazne slame (herbalna medicina). Ali (da se bacim na upropašćavanje), kao što NEKI pripadnici redakcije umeju da kažu - Aahhh, ta muzika, koja je muzikalno odsvirana i krajnje harmonično-melodično-transformična, me je do te mere raznežila i odvukla u vrhove simfoničnih osećanja, kao nijedna pre nje. Činjenica je da belog boga nisam video i da sam VEOMA muzički obrazovan (imam kod kuće dve kasete od kojih je jedna "Branko Kockica deci", a druga "Rokeri s' Moravu Strickes Back"), pa vam ne preporučujem da igrate igru, već da startujete nivo, pauzirate i slušate (bog sveti zna šta, ali mene sigurno ne). Igrivost je isto veoma velika, što zbog komandi na koje će se svi relativno brzo navići, što zbog velike replay vrednosti koju ova igra poseduje. Cenim da su fanovi već pribavili ovaj naslov, a svima ostalima preporučujem da ga makar nakratko iznajme i sami se "naberu" utisaka pre no što se odluče...







zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	5.0	4.5	5.0



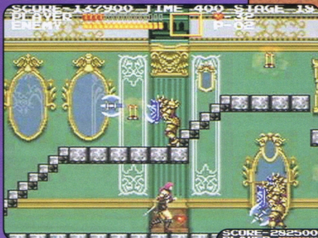
Satori Jo

Castlevania Chronicles



Castlevania - sada već mitski serijal igara koje je potpisao Konami, serijal koji je posejao igre po svim mogućnim kompjuterskim sistemima. Playstation je dobio Symphony of the Night, verovatno najbolji nastavak u zaista dugovečnoj i grandioznoj borbi familije Belemont protiv grofa Drakule.

Sada je namera Konamija da igre koje su izašle samo u Japanu, na veoma nedostupnim sistemima čak i za entuzijaste, ponovo izda za zapadno tržište u malo promenjenoj i poboljšanoj formi. Tako je Castlevania Akumajo Drakula, originalno napravljena za X68000 PC i samo za japansko tržište, sada objavljena u ograničenom tiražu kao PS igra Castlevania Chronicles. Jedna činjenica je vrlo bitna u ovom trenutku - ovo je igra stara desetak godina, što je čini skoro arheološkom iskopinom kada su video igre u pitanju. Ali ipak, ovo je i Castlevania, serijal koji je kroz svoju istoriju imao toliko ljubitelja da činje-



nica da je ovo stara igra ima najmanje uticaja.

Za neupućene, Castlevania je zbir igara u kojima upravljate jednim od članova familije Belemont, opremljenim bičem, koji upada u Drakulin zamak s namerom da ga dokrajči. Da bi svoju nameru ostvario, on prolazi kroz Drakulin zamak, bori se s manjim i većim čudovištima, bičem uništava svećnjake i zidove (koji kriju energiju i poene) i skače s platforme na platformu. I to je otprilike to.

Znači, Castlevania su platformske igre. Ali, ovo najmanje govori o tome zbog čega su one toliko vremena neverovatno popularne među hard core igračima. Ovo su neverovatno teške platformske igre, u stvari toliko teške da



nećete moći da verujete. Ipak, to je ono što i privlači zagrižene igrače ovom serijalu.

Sama igra ima veoma starinsku grafiku, bilo da odaberete originalni mod ili arrange mod koji ima malo bolji zvuk i malo lepše sprajtove likova na ekranu. Sem toga, između ova dva moda skoro da i nema razlike. Nekada je poenta igranja ove igre bila da se skupi što više poena i da se igra što brže pređe. Sada to više nije tako. Što se mene tiče, poenta je preživeti i, eventualno, završiti igru što je danas jako težak posao.

SCORE-265700 TIME 500 STAGE 22

Prvo, komande su veoma ograničavajuće. Imate klasično kretanje, skok, udarac bičem, ali samo levo/desno, i specijalno oružje. U skoku ništa drugo ne možete da radite, a to je već davno prevaziđena restrikcija u platformskim igrama. Isto tako, penjanje uz stepenice se ne može prekinuti.

Drugo, Drakulin zamak krije mnoga iznenađenja. Istraživanje može da se isplati u vidu novih specijalnih oružja ili bonus poena, ali i da donese sigurnu smrt kada razrušivši zid oslobodite neprekidni talas neprijatelja.

Upravo je balans ove dve stvari ono što će igrače ovoj igri privući ili ih od nje odbiti. Jedno je sigurno - ovakvih, u osmobitnom stilu, klasičnih platformskih igara nema na PS-u. I nije ih bilo ni na početku karijere ove konzole. Ako ste radoznali da vidite kako se to nekada radilo ili sebe pak smatrate hard core igračem, ovo je igra koja će vam otvoriti oči.



Za one koji istraju, igra nudi i nekoliko bonusa u vidu time trial moda, i artwork galerije, a tu je i intervju s producentom ovog PS reizdanja, koji kaže da je ovo samo početak, barem što se reizdanja Castlevania-e na PS tiče.

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Ime: **Castlevania Chronicles**
Izdavač: **Konami**
Sistem: **NTSC**
Žanr: **Platforma**


PlayStation

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	3.0	3.5	3.5

62%

NASCAR THUNDER 2002

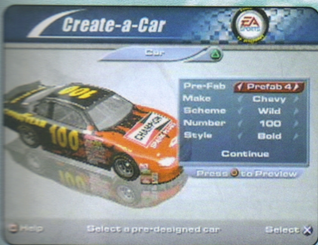
EA SPORTS

Satori Jo

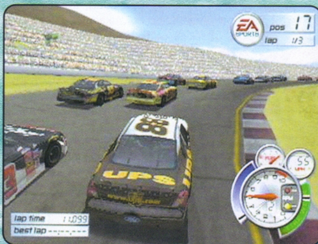


Igra je izašla u verzijama i za PlayStation i PlayStation 2. Slike su iz PS2 verzije.

Od nebuloznih sportova, neverovatno popularnih u Americi, a potpuno neshvatljivih ostatku sveta, NASCAR trke su sigurno i najčudniji i najneameričkiji od ove skupine.
U stvari, dugo mi je trebalo da provalim o čemu se tu zapravo radi, a kada sam konačno shvatio, ostalo je čuđenje da je poenta skoro zen budistička, a sport je TOLIKO popularan u Americi, što je kombinacija koju ja nikada ne bih pretpostavio.
Zašto je NASCAR toliko neobičan fenomen? Prva stvar koja se odmah primeti i koju svi znaju jesu staze. Sve, ali do jedne, a ima ih puno u jednoj NASCAR sezoni, su ovalne. Znači, malo izduženi krug na kome se trka 43 kola, jureći brzinama od blizu dvesta milja na sat. Ukrug, ukrug.
Kao što pomenuh, poenta je skoro zen - treba biti prvi, znači pri ovim brzinama, sve vreme blago skrećući, treba obići ostala 42 protivnika koji često voze branik do branika. Umešnost koncentracije i vožnje je ono što NASCAR ljubitelji cene. A svaka greška se često plaća spektakularnim udesima.



Sad EA Sports NASCAR igre su, slično njihovim drugim sportskim serijalima, hodali granicom između arkadnog igračkog iskustva, sa blagim dodirom simulacije, i ogromnim brojem opcija i modova, sa zvaničnim imenima i podacima za dotičnu sezonu. I NASCAR Thunder 2002 koristi isti model. Modova za igranje je neverovatno puno, a opcija još više. Glavna novina ovogodišnjeg izdanja je fantastično duboki mod karijere, u kojem izaberete jednog od stvarnih vozača ili stvorite novog i krenete u karijeru koja će trajati dvadeset sezona.
Ovaj mod je neverovatno dubok, počevši od izgleda vozača, preko odabira marke kola koja ćete voziti (između Pontiac-a, Ford-a, Dodge-a i Chevrolet-a), pa do komercijalnih ugovora koje ćete sklapati u toku sezone. Oni mogu biti za glavnog ili sporednog sponzora koji vam zadaje cilj koji treba da ispunite (pobediti određeni broj puta u toku sezone, i slično), a tu su i manja sponzorstva koja sva donose novac. On se troši na bolja kola, gume, delove. Karijera mod ispada bukvalno jedan skoro trkački RPG mod.
Naravno, ostali modovi su standardni i glavna odlika je da nude više nivoa na kojima se može trkati, od vrlo jednostavnih, skoro arkadnih, do onih gde uslovi igraju jednaku ulogu koliko i vi. Ovde se može namestiti apsolutno sve, od guma, prenosa brzina, potrošnje goriva, do ugla krilaca za aerodinamiku.



Impresivno dostignuće ovogodišnjeg izdanja ove igre jeste činjenica da su u trkama sva 43 vozila na stazi. Grafika nije primetno popravljena u odnosu na prošlogodišnje izdanje, ali brzina iscrtavanja je stabilna, pa je utisak dobar. Pogleda ima pet, a najautentičniji je onaj iz vozačke kabine. Takođe, sa PS2 multitapom, igru može igrati do četiri igrača, mada je korisnost ovog moda u našim uslovima u najmanju ruku problematična. Treba takođe pohvaliti i činjenicu da se kola vidno oštećuju u sudarima, kao i da gube na karakteristikama pri tome. Zvuk je cantri ili rok, prema izboru, ali odgovara veoma amerikanizovanoj atmosferi.
NASCAR sigurno nisu vrste igara niti trka koje imaju puno poklonika ovde, ali ako želite malo suptilnije trkačko iskustvo, Tunder 2002 je prava igra za to.





1 ili 2 igrača

Podržava vibracionu funkciju

Analogni kontroler

Ime: NASCAR Thunder 2002
Izdavač: Electronic Arts
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja





Igor Simić



Mnogo je vremena prošlo otkako smo se sjajno zabavljali igrajući igre iz serijala FIFA. Naime, u mom društvu, još od pojave 97-mice, FIFA je prihvaćena kao osnova za dobar fudbal na PlayStationu, i sve do pojave ISS serijala igrala se danonoćno, a svi smo mi FIFA serijal branili kao da ga proizvode, u najmanju ruku, naši rođaci, a ne tamo neki Amerikanci koji nikada nisu znali šta je fudbal, i neće ni znati! Posle promašaja zvanog FIFA 2001 (nisu ljudi krivi što su Japanci proizveli neverovatnu zarazu u vidu ISS-a) trebalo je malo više vremena, mnogo više snage, puno, puno truda i još ponešto da bi EA Sports pred oči javnosti izašao s najnovijom verzijom svoje ideje fudbalske simulacije, ali ovoga puta ne da bi se poredio sa ISS Pro serijalom koji je praktično nedostižan (lično ubeđenje autora), već da svetu pokaže da dani FIFE nisu još odbrojani i da će se, ako se razvoj ove igre na PS2 nastavi u pravom smeru, a igrači pruže novu šansu FIFA serijalu, ova dobra igrati i narednih nekoliko godina i da će (možda) nedostižni Konami ponovo dobiti oštru konkurenciju.



Šta se to toliko drastično promenilo u igri FIFA 2002 pa da joj ponovo pružimo šansu? Pa, ne znam da li bi bilo dovoljno za početak da napomenem da je igra licencirana (nekima to neće biti veoma važno, ali ovo je vrlo bitno za dalji razvoj serijala na PS2), što znači da su timovi i njihovi sastavi najbliži stvarnosti od kako igram fudbalske simulacije, možda je samo LMA Manager tačniji što se tiče ponuđenih podataka, ali Manager je manager, to se ne računa ... Zatim, tu je i sjajni intro koji počinje ispucavanjem LEVONOGOG golmana (dobro de, znam da nije važno, ali sitnice život znače!). Nastavlja njegov levonogi kolega iz odbrane ili sredine terena, zatim sledi nekoliko tačnih pasova, dobrih driblinga i grešaka odbrane, da bi se intro završio prelepom "kiflom" napadača Arsenala (fuj, opet komercijala) - Tijerija Anrija.





Posle jednog od boljih introa ove sezone, na ekranu će se pojaviti Main Menu koji, ne mogu da primetim zašto, pomalo čudno deluje. Od ponuđenih opcija tu su Jetzt Spielen, Spielmodus, Optionen ... (nadam se da nećete dobiti nemačku verziju igre), ali ako samo uđete u Optionen i podesite da Sprache ne bude German nego English, učinićete pravu stvar, a Main Menu vam više neće izgledati čudno. Po prvi put na Sony-ju u opcijama će biti moguće podesiti AI vaših protivnika. Za početak tu su Great Passes i Great Shots, ali duboko u sebi verujem da će i ova "sitnica" postati sastavni deo većine fudbalskih simulacija. Da razjasnimo, Jetzt Spielen (simpatična opcija) je zapravo Play Now, a kada uđete u Game Modes, biće vam ponuđeno odigravanje prijateljskih utakmica, odigravanje Custom Cup-a, Sezone - sjajno! Season morate probati, jer vam nudi jednu sezonu u bilo kom klubu koji je iz neke od 13 (!!!) liga koje su zastupljene. Po prvi put moći ćete da uživate u dražima sezone u Švedskoj, Norveškoj, Izraelu



1 - 8 igrača

Memorijska kartica 1 - 2 bloka

Podržava vibracionu funkciju

Ime: FIFA 2002
Izdavač: EA Sports
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Fudbal







Naravno, sve opcije bi bile priča u prazno da nije značajnih poboljšanja u samom game play-u. Prvi put u FIFA serijalu (mislim da je prvi put uopšte) mogućno je odrediti jačinu SVIH pasova, kako onih po zemlji tako i onih dugih, a tu je i dodavanje u prostor koje je konačno dobilo svoje mesto u ovoj igri (malo podseća na Konamijevo rešenje, ali pas u prazno je pas u prazno!). Ako vam ni ovo nije dovoljno, obratite pažnju na stadione, kvalitet zvuka i grafike i igrivost koja je dosta povećana usporavanjem dešavanja na terenu (konačno nema hokejaških akcija)...
Ako vam ni ovo nije dovoljno, probajte Bonus kupove, Cheats-e i sjajnu opciju Customize... Po receptu za nekoga sve, za svakoga po nešto - FIFA 2002 je nešto što bi definitivno trebalo imati u svojoj kolekciji!

(gdeee ?!!) i u raznim drugim simpatičnim ligama iz Evrope i sveta. Naravno, u jednoj sezoni klub koji ste odabrali ne igra samo ligaške utakmice, već se takmiči i u nacionalnom kupu, kvalifikacijama za Ligu šampiona ili UEFA kupu!!! Ha, šta sada kažete? Još nije dovoljno? Pa, ima još i, naravno, po principu - Save The Last Dance ... (ili ono beše - Save The Best For Last), sačuvaću najbolje za kraj, a to je FIFA World Cup Qualification koji možete igrati u 3 zone - UEFA, CONMEBOL i CONCACAF i to kroz prave grupe (ovaj deo igre je trade-markovan) i dodatne baraže u ulozi bilo koje selekcije koja je igrala kvalifikacije za svetsko prvenstvo 2002. u Japanu i Koreji!





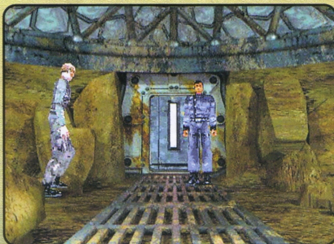


Satori Jo

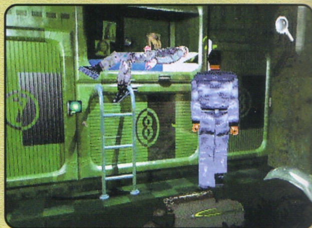
MARTIAN GOTHIC



Iako kod nas sve igre isto koštaju, jer su sve na piratski snimljenim diskovima, u inostranstvu to nije slučaj. Pošto je uobičajena cena PS igre 70 - 90 maraka, kada igra tek izađe i košta samo 30, to je znak da je u pitanju nešto čudno. Obično je ovo indikacija kvaliteta same igre, mada ovde i ne mora da bude slučaj.
Martian Gothic Unification je poodavno izašao na PC-ju, kao jedna od retkih igara survival horor (horor preživljavanja) žanra na ovoj platformi. Sa Playstation-om je sasvim druga situacija. Ovakvih igara ima neverovatno puno. Svaka iole veća softverska kuća je ima. I s punom cenom, većina igara ovog žanra su pravo đubre, nedostojno plastičnog diska na kojem se nalaze.
Kao ljubitelj ovog žanra igara, probao sam sve primere koji su se na PS-ju pojavili. I iako imam svoje favorite (prva dva RE, prvi Dino Crisis, najnoviji Alone in the Dark), moram reći da MGU nije igra koja tera na povraćanje (i to ne iz staha koji stvara kod igrača, već zbog lošeg kvaliteta igračkog doživljaja), kao većina iz ovog žanra.
Igra počinje tako što tim sastavljen od troje istraživača sleće



na Mars, da bi ispitao šta se desilo s ljudskom bazom, s kojom je izgubljen svaki kontakt. Naravno da pri sletanju na Mars stvari krenu neplaniranim tokom, naravno da je baza u koju ulazite potpuno pusta i naravno da naša tri junaka osećaju da je nešto čudno. Sve su ovo klišei, ne samo iz survival horor igara, već i ranije iz horor filmova.
Ali, nije baš sve tako klišeizirano u vezi sa ovom igrom. Junaka u igri ima tri. Ovo znači da igrač ima mogućnost da vodi svakog od tri člana tima, a činjenica da je svako od njih ušao na različit ulaz u bazu, ne samo što je lepo uklopljena u celu priču, već i nudi mnogo mogućnosti dizajnerima da ovu činjenicu iskoriste. Oni to i čine, ali ne dovoljno i ne baš previše inteligentno.
Baza koju istražuju je podeljena na celine koje su zatvorene jedna prema drugoj. Jedini kontakt između njih su vakuum cevi koje će oni u igri koristiti da razmenjuju predmete. A da ne bi mogli da se jednostavno prošetaju od jednog ulaza do drugog, njihovi skafanderi nemaju više zaliha vazduha.
Igrač može u bilo kom trenutku preuzeti kontrolu nad bilo kojim od likova i to je glavna odlika ove inače sasvim prosečne igre. Likovi su ograničeni na deo baze u kojem se nalaze, ali mogu razmenjivati predmete putem specijalnih vakuum cevi. Sem činjenice da u igri vodite tri lika, umesto jednog, kao i zagonetki koje ovo koriste , sve ostalo je već puno puta viđeno i doživljeno. Ipak, poredeći ovu igru s nekim koje pretenduju na članstvo u survival horor žanru, MGU odnosi laganu pobedu.



Kretanje u igri je klasično RE - okrećem se oko vertikalne ose, pa onda napred i ovaj način kretanja zaista počinje da ide na živce. Relikt iz prošlih dana, takoreći. Grafika, iako je u pitanju svemirska baza na planeti Mars, sebi puno dopušta i u tom procesu potvrđuje ono gotsko iz naslova. Opet su to statične renderovane pozadine, ali i sve druge igre (čast Dino Crisis-u) prate ovaj put, pa smo se već navikli. Gluma u igri je prosečna, ne mnogo loša, ali i to je za ovu vrstu igara napredak. Ostali zvukovi ne zaslužuju pomen.
U poplavi survival horor igara, malo je onih koje su se mogle pohvaliti makar i prosečnim kvalitetom. Većina je spala na samo dno, sa nekoliko izuzetaka koji su i ujedno najbolji predstavnici ovog žanra igara. MGU je zaista veoma prosečna igra kojoj u prilog ide ta caka s tri lika koji su igraču u svakom trenutku dostupni. Sve ostalo je prosek, ali i to je dobro. Ako volite survival horor igre, MGU bi vas mogao prijatno iznenaditi. U suprotnom, izbegnite ovu igru. ▮

1 igrač

Podržava vibracionu funkciju

Analogni kontroler

Ime: Martian Gothic Unification
Izdavač: Take Two
Sistem: NTSC
Žanr: Akciona avantura



PlayStation

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	4.0	3.0	3.5

61%

LMA Manager 2002

Full 2001/2 season stats

Igor Simić



Koliko sam se samo oduševio kada sam saznao da je izašao novi LMA. Doduše, bilo je i malo sumnje jer nekako je suviše rano za novi deo ove igre (LMA obično izlazi krajem aprila ili negde u maju), ali ipak sama pomisao da su Codemasters-i rešili da nas obraduju još jednim delom sada već legendarnog serijala koji je, po mom mišljenju, prva menadžerska igra vredna pažnje na konzolama, u meni je probudila želju da odigram još jednu partiju i da se ponovo ubacim u fotelju nekog od engleskih klubova. Odigrati još jedan menadžer, to može, ali oduševiti se revolucionarnim nastavkom igre nećete baš moći, jer je ova verzija LMA Manager-a, u stvari, stari LMA u koji su ubačeni novi timovi i njihovi sastavi - novi podaci, ništa više. Pošto je u prošlom broju bilo nekih zamerki mojoj formulaciji da je igra Winning Eleven 2001 nova, a ne krekovana verzija Winning Eleven-a 5, ovog puta ću morati da vas upozorim

League Tables — football
German Liga 1
Top Section
Page 1 of 2

		P	W	D	L	F	A	GD	Pts
1	Bayern Munich	2	2	0	0	5	0	+5	6
2	1860 Munich	2	2	0	0	4	1	+3	6
3	Werder Bremen	2	2	0	0	4	1	+3	6
4	Borussia Dortmund	2	1	1	0	2	1	+1	4
5	Hertha Berlin	2	1	0	1	3	2	+1	3
6	1.FC Nürnberg	2	1	0	1	4	4	+0	3
7	Energie Cottbus	2	1	0	1	4	4	+0	3
8	Kaiserslautern	2	1	0	1	2	2	+0	3
9	Bayer Leverkusen	2	1	0	1	3	4	-1	3
10	Cologne	2	1	0	1	3	4	-1	3
11	VfB Stuttgart	2	1	0	1	1	2	-1	3
12	VfL Wolfsburg	2	0	2	0	1	1	+0	2
13	FC St. Pauli	1	0	1	0	0	0	+0	1

Back

da u ovoj igri neće biti evropskih klubova umesto japanskih, niti klubova umesto reprezentacija (paralela sa Winning Elevan-om 2001). "Novi" menadžer počinje dobrim starim introom koji se završava rečenicom koju bismo mogli primeniti i na mnoge druge sfere života, a ne samo na menadžerije - The results are everything! I u trenutku kada pomislite da je samo intro ostao isti, dolazi stari Main Menu, ali ovoga puta su se Codemasters-i (ako su to uopšte oni uradili) potrudili da promene muziku u glavnom menu-ju i više nema one izuzetno simpatične i vesele pesmice - Eat My Goal!!! I ... to je skoro sve što se promenilo u odnosu na stari LMA 2001! Tu su neki novi timovi koji su u prošloj godini napredovali i ušli iz engleske fudbalske konferencije u treću diviziju (Rushden & Diamonds i ekipa) i neki novi igrači koji su u timove iz engleskih i škotskih divizija ušli umesto nekih koji su postali suviše dobri pa



Player 1 — £5,500,000
Bolton Wanderers — Sat 4 Aug '01
Team Tactics
Pre-set Tactics: France '98
Formation: 4-3-1-2
Counter Attack: No
Defence: Deep – Pressing
Focus: Defence – Attack
Passing: Short – Long
Attacking: Patient – Direct
Distribution: Central – Wing
Squad — Tactics

promenili sredinu, ili suviše stari pa su otišli u fudbalsku penziju (kolega Milojko Pantić za to ima veoma lep izraz - Okačili patike o klin!).

Pa, pošto nam ne preostaje ništa drugo nego da se podsetimo svih onih dobrih stvari koje nam je doneo LMA 2001, da se prisetimo ... Ovo je posle Alex Ferguson Football Manager-a jedina fudbalska menadžerija u kojoj možete voditi timove iz prve četiri lige Engleske i prve četiri fudbalske lige Škotske. Izuzetan sistem praćenja utakmica vašeg tima na interaktivnoj televiziji omogućava vam da pratite i promene rezultata u toku utakmice u celoj ligi (ovo zna da bude veoma korisno ako je u poslednjem kolu "gusto" ili ako želite da znate kada vaši protivnici postižu najviše golova), što će vam pružiti osećaj praćenja ostrvskih liga kao na teletekstu. Prvi put ćete moći da uživate u majstorijama vaših pulena, jer u Higlights-ima nećete gledati samo golove, već i šanse koje je imao vaš ili protivnički tim. Moći ćete od svog tima da napravite bar 30% bolju (ili lošiju) ekipu, jer ćete pomoću treninga uticati direktno na to da se ocene vaših igrača poprave ili pokvare.

Prvi put u menadžerskim igrama ćete moći da birate - ili ćete vaš tim (ili timove) voditi više od jedne sezone i igrati sa starim podacima ili ćete kupiti novi disk na kome su podaci iz tekuće sezone. Slova su još uvek ista, ne zaboravite da igranje ovakvih igara duže od tri sata dnevno može negativno uticati na vaš vid. LMA Manager se za ovu sezonu tek očekuje, ne znam otkud ovaj polukomercijalni izlet Codemasters-a.

Player 1 — £5,500,000
Bolton Wanderers — Sat 4 Aug '01
German
Liga 1
Full

		P	W	D	L	F	A	GD	Pts
1	1.FC Nürnberg	0	0	0	0	0	0	+0	0
2	1860 Munich	0	0	0	0	0	0	+0	0
3	Bayer Leverkusen	0	0	0	0	0	0	+0	0
4	Bayern Munich	0	0	0	0	0	0	+0	0
5	Borussia Dortmund	0	0	0	0	0	0	+0	0
6	Cologne	0	0	0	0	0	0	+0	0
7	Energie Cottbus	0	0	0	0	0	0	+0	0
8	FC St. Pauli	0	0	0	0	0	0	+0	0
9	Hamburg SV	0	0	0	0	0	0	+0	0
10	Hansa Rostock	0	0	0	0	0	0	+0	0

Information — League Table

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 - 15 blokova

Podržava vibracionu funkciju

Ime: LMA Manager
Izdavač: Codemasters
Sistem: PAL
Žanr: Menadžerska simulacija



PlayStation



Miroslav Djordjević

Necronomicon
The dawning of darkness





Wanadoo nam je doneo još jednu point&click avanturu, najavljivanu kao najsuperiorniji mistični horor. U stvari, reč je samo o još jednom prosečnom naslovu o čijoj nabavci treba da razmisle samo istinski zaljubljenici u ovaj žanr, jer će svakom drugom igraču ova igra ubrzo postati dosadna. Radnja se odigrava 1927. godine na Roud Ajlendu. Priča prati mladog Vilijama Stentona, kome će se na početku obratiti prijatelj Edgar, govoreći mu da je u nevolji i moleći ga da uzme jedan neobičan predmet. On mu govori kako ga nikome na sme dati, čak ni njemu samom ukoliko mu ga zatraži nazad. Neposredno pošto on odlazi, pojavljuje se još jedan čovek koji će se raspitivati za Edgara i njegovo čudno ponašanje, posle čega vi preuzimate ulogu Vilijama s ciljem da utvrdite šta se zbiva s vašim prijateljem. Na putu ka odgovoru na to pitanje mnoge stvari će se iskomplikovati i vi ćete shvatiti da je u stvari reč o nečemu veoma krupnom, o reinkarnaciji jednog iskonskog plemena crnih magova čiji su ciljevi, normalno, mračni tako da vama jedino ostaje da ih sprečite u zlim namerama i spasete Edgara. Možda ovako sažeta zvuči banalno, ali priča je u stvari vrlo kompleksna i zanimljiva, puna preokreta i iznenađenja. Autori igre su bili veoma inspirisani delima H. P. Lavkrafta, tako da je dobar deo zapleta, u stvari, preuzet iz jedne priče ovog izvrsnog horor pisca. Atmosfera tokom igranja je veoma mračna, ponekad možda i morbidna zahvaljujući jezivoj muzici i veoma mračnoj grafici koja ume da izuzetno nervira jer lako možete prevideti (možda bolje rečeno ne videti) neki važan predmet. To ne bi predstavljalo toliki problem da igra nije u potpunosti linearna, pa ukoliko, na primer, ne nađete mali ključić na mračnom stočiću u mračnom ćošku sobe, nećete moći da otvorite plakar u kome se krije još jedan ključić (pogodili ste, u mračnom ćošku) za izlazak iz sobe itd. Grafički igra zaostaje za konkurencijom iz mnogo razloga, od kojih je najvažniji nepostojanje animiranih likova, animacije mora, neba i ostalog, a to smo sve već videli u, na primer, Egypt-u 2, tako da taj nedostatak objašnjavam čistom lenjošću autora. Interfejs je isti kao i u svim sličnim igrama, ali igra, nažalost, pati od jedne jako nezgodne boljke (koju je većina konkurenata prebolela u svojim nastavcima), a to je nepostojanje tekstualnog objašnjenja za predmete iz inventara. Verujte da ne preterujem ako kažem da je to možda i najveća mana ovog ostvarenja, jer će samo poneki entuzijasta imati nerava da satima mozga o tome šta je to pokupio sa zemlje pre samo jedne sekunde.





Kao što sam već rekao, veoma mi je teško da preporučim ovu igru, jer ne mogu reći da sam u njoj zaista uživao, a sebe inače smatram velikim ljubiteljem ovog žanra. Ukoliko ste zaiteresovani za kvalitetan point&click, slobodno se odlučite za Dracula Resurection, njen podjednako dobar nastavak, The Last Sanctuary, Luvre The Final Curse ili Egypt 2 i nećete pogrešiti. Ukoliko ste baš, ali baš, tvrdokoran igrač, okušajte se i u Necronomicon-u, ali ne očekujte previše, kako se ne biste razočarali.

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Kompatibilno sa mišem

Analogni džojstik

Ime: Necronomicon The Dawning of Darkness
Izdavač: Wanadoo
Sistem: PAL
Žanr: Point&click avantura



PlayStation

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	3.0	4.0	3.0

60%

Lucky Luke

Miloš Marković









Među gomilom super junaka koji se bore protiv zlikovaca samo je jedan koji je brži od svoje senke. Ime mu je Talični Tom ili, na engleskom, Lucky Luke. Negovi smrtni neprijatelji su braća Dalton koji uvek uspeju da pobegnu iz zatvora i zadaju glavobolje lokalnim vlastima. Tada na scenu stupa Talični Tom i njegov verni konj. Pošto je sam crtani film, kao i brojni stripovi, postigao veliki uspeh kod mladih, napravljena je i igra. Dotična se pojavila 1999. godine i kod nas je prošla skoro neprimećeno. Igra je bila 2D platforma, a bila je puna raznoraznih trikova i od igrača je zahtevala jedino brze reflekse. Sada, posle nekoliko godina, stiže nam i zvanični nastavak ove igre.





Za razliku od prethodne igre, ova je urađena totalno trodimenzionalno. Moram priznati da sam bio prijatno iznenađen kada sam ugledao novo okruženje. Priča je vrlo providna, a više se i nije moglo očekivati. Dakle, Talični, patrolirajući pustinjom, prima poruku od šerifa u kojoj piše da su braća Dalton pobegla i da se spremaju da opljačkaju banku. Međutim, sve se iskomplikovalo kada je trebalo da se pređe preko nesigurnog visećeg mosta. Da ne bi rizikovao, Tom je sišao sa svog konja (Džolija) i krenuo napred. U tom momentu je shvatio da je to bila zamka i sada je ostao odsečen od svog psa i konja. Pošto Tom "zna" životinjski jezik, naredio je svojim slugama da krenu okolnim putem, a on će nekako preko planine. Ni sam nije slutio da ga tu čeka najveća pustolovina na svetu. Kroz ovih 20-tak misija vi ćete preuzeti kontrolu nad likom Taličnog Toma i pokušati najpre da izborite put do grada, a zatim da po ko zna koji put osudite braću Dalton za počinjeni zločin.

Na putu će vas presretati brojni banditi koji od vas traže novac. Međutim, pošto bi bilo glupo da junak daje novac banditima, moraćete da ih jednostavno eliminišete. Upravo u ovom delu igra postaje najinteresantnija. Tada se scena fokusira na boj, a od vas se traži najveća moguća preciznost. Imate nekoliko ponuđenih meta i, kada se one pojave, potrebno je što pre ih eliminisati. U suprotnom, oni će vas. Ako se sećate prvog dela, onda sigurno znate da ste mogli da gađate u oluk pa da se metak odbije od bureta i pogodi neprijatelja. E, to možete da radite i ovde, samo je sistem malo promenjen. Kada nanišanite na neki predmet, ukoliko se pojave strelice koje pokazuju kuda bi se metak odbio, jedino onda možete da pucate. U suprotnom ćete promašivati 100%.

Tom na putu mora da skuplja potkovice i detelinu kako bi mu one donosile sreću, odnosno dodatni život(mada obe simbolišu sreću...ali ajde..). Kada skupi ukupno 10 detelina, Tom dobija dodatni život. Potkovice mu služe da, ukoliko zagusti, obnovi energiju. Nivoa ima zaista pregršt - oko 20 najrazličitijih misija. Na svakom petom čeka vas jedan od petorice braće. Na vama je da ih u određenom vremenskom roku upucate i pošaljete u zatvor po ko zna koji put. Lakoća upravljanja u ovoj igri je nešto što se samo poželeti može. Kontrola nad likom je zaista kruta i zadavaće vam glavobolje na svakom koraku. Grafički je igra stvarno dobro urađena. Iako se ponekad pozadina sporije iscrtava, sve ostalo je jako lepo, šareno i urađeno kao u crtanim filmovima.

Sve u svemu, jedna jako zanimljiva igra koja vas može zaokupirati na duže vreme. Kada je jednom završite na jednom nivou težine, otvoriće vam se neki novi nivoi koji testiraju vašu preciznost. Zapravo, to je neki vid mini-igara, ali, nažalost, samo za jednog igrača. U svakom slučaju, probajte igru, nećete se pokajati. A da, moram pomenuti i to da se po prelasku igre na najtežem nivou težine otvara jedna stara dobro poznata igra, a o kojoj igri je reč...

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
3.0	4.0	3.0	3.5	67%

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Ime: Lucky Luke
Izdavač: Infogrames
Sistem: PAL
Žanr: Pucačina


PlayStation



Roško Mićuto

SEGA SPORTS NBA 2K2

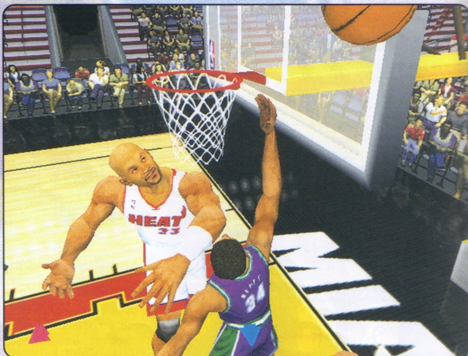


Ako ste pročitali naslov i videli moju ikonu u uglu, pretpostavljam da ste krajnje zbunjeni i da NI VI ne možete da verujete da sam JA uzeo da opisujem jednu sportsku simulaciju... Ali, šta da vam radim, to je slučaj, a pretpostavljam da mi je uredništvo ovo omogućilo zbog moga nepoznavanja igara ovog tipa, a možda čak i zbog svežeg pogleda na splet okolnosti i odvijanje situacije u igri, u kombinaciji s neograničenim poverenjem i ljubaznim osmehom na licu (Ljubi te batica!! prim.aut). Još jedna bitna stvar za čitaoce ovog teksta - nemam običaj da igram igre sportskog tipa i karaktera, zbog toga što u njima, da ne lažem - SMRDIM i to brutalno, ali ostanite sa mnom do isteka predviđenog prostora i shvatićete šta je profesionalizam...
Prvi komentar koji sam čuo, a da je bio vezan za igru je bio "Mrak!". Kada sam startovao "veš-mašinu budućnosti" i začuo prepoznatljivo zujanje, te odmah nakon toga odgledao uvodnu sekvencu, čije je brutalne scene pratila još brutalnija muzika, našao sam se u zbunu, jer nisam odmah skapirao da li mi je ortać komentarisao samu igru ili sam teren i ljude na njemu. Bajo, KAKVO CRNILO! Crna muzika, crni igrači, tu i tamo koji belac (ali svi su sem Velikog Vladeta nekako majušni i metiljavi), ali baš TU i TAMO (pretežno u publici). A sve ostalo - "Crno viiino, crne oči, sve je crnoooo oko meneeee".

Velika mudrost programera

Umesto da se ljudi-programeri (lakomi na novac kao i svi ostali na ovom svetu) posluže formulom "pljuni pa zalepi", te samo promene dve-tri sitnice (imena novih igrača, tu i tamo koja statistika update-ovana, ubačeni zulufi ili novi model patika ili nešto u tom fazonu), oni su se malo više potrudili i ubacili "tri-četiri" sitnice, ali su one znatno obogatile igru. Visual Concepts je vaistinu opravdao svoj naziv, tako da je svaki od igrača osoba za sebe, krajnje prepoznatljiv na terenu, sa sebi svojstvenim fintama i mimikom tela. Pored toga, i fond animacija je obogaćen i to u znatnoj meri, tako da će se sada videti mnoštvo dobrih poteza, napada i kontri, ali-upova i fantastičnih kombinacija, te dva-tri "facijalisa" pride, uz vamo ili 'namo prisutno i neko polaganje, uz, jel'te - nezaobilazna zakucavanja. Nije samo ovo unapređeno u odnosu na 2K1, već su i komande malo doterane, tako da će i neiskusni igrači (poput mene) lako skapirati šta i kako valja činiti. Tu je zatim i strategijska funkcija (d-pad ili kursor na DC kontroleru), čijim je uvođenjem krajnje jednostavno "na keca" promeniti taktiku u zavisnosti od situacije na terenu. Isto tako i jedinstvena mehanika izvođenja slobodnih udaraca je pogodak kao prstom u... PEKMEZ - naravno (Bog sveti zna šte ste VI pomislili, a posle ja nastran), a finte su realizovane na taj način da ako ovoga puta krenete da izvodite neku, neće biti neophodno da sačekate da je igrač odigra celu, već ćete na po' puta moći da dodate drugom igraču ili ispucate "kamen".





1 - 4 igrača

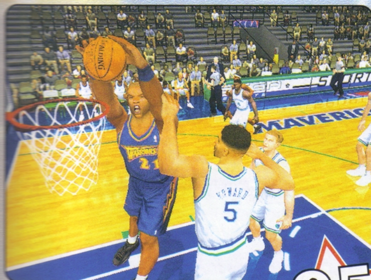

Podržava vibracije

Ime: NBA 2K2
Izdavač: Visual Concepts
Sistem: PAL
Žanr: Košarka


Dreamcast



Naravno, ne bih vam skretao pažnju na RAZNOVRSNOST i bogatstvo igre, jednom kada se uđe u fazon. Mislim, to je ipak košarka, možda ne najbolja i najpotpunija koju je svet ikada ugledao, ali je nesumnjivo daleko ispred svih na tržištu. A i AI je do te mere unapređen da će protivnički igrači ličiti na krilate demone koji lete na sve strane iznad terena i otimaju vam dušu zajedno s loptom. Kada se brane, to čine kopljima, jataganima i raketnim naoružanjem, provaljujući vam taktiku posle samo nekoliko napada i fokusirajući sve svoje napade na vašu slabu stranu, pride forsirajući svog igrača koji je "u tempu". Vašem će asu zato pokušati da slome koleno, a ako ne koleno, onda makar karličnu kost ili koji kičmeni pršljen. S druge strane, mnoštvo kombinacija i individualne sposobnosti igrača, kao i Street mod, "Franšizla" i on-lajn gejming obezbeđuju visok replayability faktor. Igra kao da vam sve vreme nameće neki svoj tempo, a i doima se da je ovo jedna od prvih simulacija ovog tipa koja je uspela da makar malo približi igračima mogućnosti same igre i neslućeni broj kombinacija i finti koje možete da istresete iz kontrolera. Mislim, kako da vam objasnim kakvo oduševljenje može da izazove akcija tipa - "Ajde, mali, kreni, ali budi brz jer ako ne primećuješ, već si ispao, a ja sam povukao fintu u desnu stranu, a zatim izveo brzi pas na kontra stranu terena, razašiljući tvoju odbranu po burek i jogurt dok je moj bata - Stojaković već postigao trojku i time razrešio susret u poslednjim stotinkama...". Grafika je mestimično unapređena, komentari su mogli da budu uverljiviji (ali nisu ni programeri đav'li), a atmosfera i igrivost? Pa recimo da vam treba DC, ovaj disk, jedan drug, dva kontrolera i ogromna količina entuzijazma, smatram da je sve ostalo suvišno(čak i kiseonik). Osim možda pitalice za sam kraj - Kakva je razlika između breskve, kruške i crnca? Nema razlike, najslađi su kada vise na grani...







Miljan Lakić

SEGA SPORTS TENNIS 2K2



Simulacija tenisa. Redak tip igre. Možda i zato što je i sam tenis "povlašćeni" sport. Ipak nije tenis fubal, a ni basket. Nema ni izbliza tu popularnost, kao ova druga dva sporta, prevashodno zato što zahteva velika (finansijska) sredstva. Tako da verujem da većina vas koji ovo čitate nije iskusna u ovom sportu, ali kako kaže natpis na Darkovoj majici "Real life sucks, play games" ili tako nekako, tj. ova igra vam pruža priliku da iskusite tenis u virtuelnoj realnosti, kad već niste u prilici da pravom životu. Ali, autor ovog teksta, gore potpisani, je imao tu sreću da se više godina bavio tenisom u mlađim danima, te mu je isti sport vrlo blizak i mio. (Počeo sam o sebi da pišem u trećem licu, k'o Cezar, c,c,c...). I pošteno da vam kažem ovo je najbolja simulacija tenisa koju možete igrati, na bilo kojoj platformi.

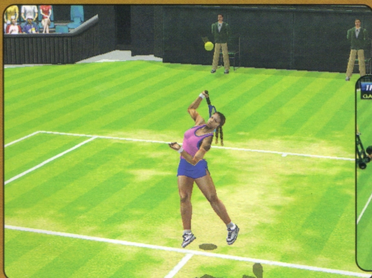
Pre bilo čega drugog moram reći da su u igri predstavljene dve najveće zvezde jugoslovenskog tenisa Monika Seleš i Jelena Dokić, i to vrlo lepo i "zdravo" predstavljene, kao što sportis'kinje i treba da izgledaju.

Opcije u igri su standardne - exhibition, tournament i world tour. Exhibition je viđen već hiljadu puta pa i nema potrebe da ga opisujem, sem da kažem da upravo ovde možete odigrati kratku partijicu sa Monikom ili Jelenom. Ali kada pokrenete World Tour, e to je već nešto. Počinjete od dizajna vašeg igrača i igračice (da igračice a ne igračkice, o Dudo, Dudo...), koji se sastoji od izbora da li igrate desnom ili levom rukom, garderobice, opšteg izgleda igrača - visine, težine, tena, frizurice i sl., te da li igra jednoručni ili dvoručni backhand (ko ne zna, čita se bekend po srpski) - što će reći, čitav dijapazon parametara.

Kada odaberete sebi sličnu figuru, figuricu ili već figuretinu, već prema svojim predispozicijama ili možda željama prelazimo na sledeću tačku a to je obuka!

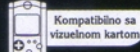


Elem, da bi mogli uopšte da se takmičite prvo treba nešto i da znate, tj. da naučite. Zato je tu širok izbor trening opcija. Vrlo zanimljivih trening opcija, što je ako niste primetili jako popularna i rasprostranjena opcija u igrama na Dreamcastu. Skoro svaka igra na ovoj konzoli ima neke svoje pod opcije koje proširuju i obogaćuju sveukupni doživljaj igre. Konkretno, vrlo me podsetilo na Vanishing point, koji sam po sebi i nije neka igra, ali su zato pod igrice fenomenalne, i upravo one čine igru zanimljivom. Trening igre su podeljene prema njihovoj nameni, a pri tom su vrlo maštovito urađene i shodno tome i nazvane.





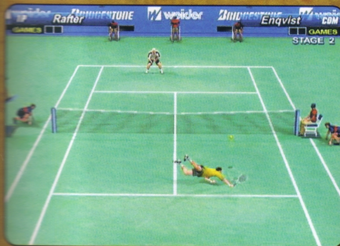
1 - 4 igrača



SEGA SPORTS TENNIS 2K2

Ime: SEGA SPORTS TENNIS 2K2
Izdavač: Sega
Sistem: PAL
Žanr: Sportska simulacija





Prize Sniper - je mod u kome vežbate servis. Samo izvođenje servisa je lako objasniti i možda nešto teže izvesti. Skala u donjem delu ekrana počinje da se puni pritiskom na x, a ili b, i ako ste dovoljni vešti ili srećni da ponovo pritisnete isto dugme onoga trenutka kada skala dostigne maksimum - sevnućete opasnu servu, kojom pritom morate da pogodite predmete koji se kreću na pokretnoj traci. Zavisno od predmeta, dobićete određeni broj bodova kojima unapređujete servis. Ovakav princip unapređivanja važi i za sve ostale modove treninga.

Stomp man - vežbe za rad nogu. Sastoji se u klasičnom lupanju lopte u zidić (cyber zidić u ovom slučaju), sa dodatnim zadatkom da pogazite što više konzervi koje su poređane po terenu.

Tank attack - uvežbavanje udaraca sa osnovne linije. Jedan od najboljih modova. Dakle, sa druge strane mreže se nalaze dva tenkića (ne liče na Gruberov mali tenk), koje svojim - preciznim i snažnim - udarcima morate oduvati sa terena.

Volej igra - nalazite se na mreži (ne bukvalno, tako se kaže u tenisu), i preciznim volejima skidate jednu po jednu mašinu za loptice.

Kada se dovoljno uvežbate, možete odigrati i po neki "turnirčič".

Jedini detalj u igri koji mi je zasmetao je taj što je opcija za izlazak iz menija tako nesrećno postavljena da će vam se u početku često dešavati da nehotično izađete iz world tour moda a da vam to uopšte nije bila namera i da pritom, naravno, nemate snimljen status. Šta mislite kako sam ja saznao za ovu neprijatnost? Sreća da u datom trenutku nisam mnogo daleko odmakao u igri, jer...

Velika plus Dreamcasta bila je mogućnost da je moguće istovremeno priključiti četiri joypada bez potrebe za multitapom, što vam omogućava da lagano odigrate i dublove, uz izbor od 16 (fenomenalno dizajniranih) najpoznatijih igrača/ica današnjice. A ako pratite našu emisiju na TV Pinku, mogli ste i da vidite koliko je Sega dobro sačinila ovu simulaciju. Kako su samo kamere dobro postavljene i replayovi dobro urađeni...







Mihailo Tešić

F-ZERO





Ime: F-Zero Maximum Velocity
Izdavač: Nintendo
Sistem: PAL
Žanr: Trka

GAME BOY ADVANCE

Kakvo nam opravdanje treba da bismo se upustili u još jedan kovitlac nadzvučne brzine, hromiranog metala i uzavrelog vazduha koji čini futurističku trku? Odgovor: (valjda ga znate i sami) nikakvo!

Trke letilica koje se kreću preko 500 km na sat... Mmmm, ideja je super, pošto u stvarnosti ne postoji ništa sa čime bismo mogli da je poredimo, te ne možemo ni da pričamo o realnosti kontrole i fizike vozila. A pošto za dobru trku ni priča ni zaplet uopšte nisu bitni, možemo da pričamo jedino o grafici, zvuku i igrivosti, tj. stvarima koje na kraju krajeva čine slavu junačku jednog proizvoda digitalne zabave.

I - kakve su "performasne" nove trkačine iz Nintenda? Pa, upitaću vas samo još nešto (posle prestajemo s ispitivanjem i prelazimo na novo gradivo, keve mi...) Evo ti, Simiću, odogovori mi: kog datuma nam je poslednji put iz Nintenda stigla neka tupava igra? Ne gledaj me tako belo, Simiću, u pitanju je trikpitanje! Da, tačan odgovor je: nikada! F-Zero Maximum Velocity ne prekida tu tradiciju.

Izgled igrica na GBA ne prestaje da me zapanjuje na onaj najpozitivniji način. Kada se još i radi o igri koju je pravio Nintendo, možete biti sigurni da su svi tehnički potencijali GBA iskorišćeni. Ni F-Zero Maximum Velocity nije izuzetak. Vozila su veoma detaljna - to važi kako za modele koje gledate kada birate vozilo (na početku su vam ponuđena četiri, svako sa različitim performansama, a ako se malo potrudite moći ćete da "otvorite" još po neko) tako i za sprajtove vozila na "terenu". Okoliš u trci je urađen pristojno (igra lepo koristi grafičke cake za koje je sposoban GBA - rotiranje slike i (od)zumiranje) - sve staze su u stvari jedan crtež koji se rotira kako se vi po njemu (skre)ćete.

Što se tiče igrivosti, F-Zero Maximum Velocity je veoma pitak. Nema tu neke preterane mudrosti: skretanje, ubrzavanje, kočenje, turbo (kada pritisnete L+R+gas, no turbo imate samo onoliko koliko imate malih slova S u donjem desnom uglu) i to je to. Lepa fora je što pre početka trke možete da turirate motor, pa ako ubodete gas tačno u trenu kada počne trka, započećete je kao da vas je neko odapeo iz praćke. Bitno je da savladate još dve fore da biste postali suvereni gospodar trkačkih staza daleke budućnosti: uspešno skretanje (samo lupnite gas u najnagnutijem trenutku skretanja) i dočekivanje posle skoka (pritisnite na dole da ne biste gubili na brzini). Ostalo je uglavnom do vaše motorike, volje, želje i čuke. Malo je i do jačine prstiju, pošto od ove igre 'oće da bole palčevi, pogotovo na malo većoj težini (u početku postoje tri nivoa težine nazvana po šahovskim figurama; kasnije će vam se otvoriti još dva: Queen i Master, koji je stvarno samo za gospodare ove igre).

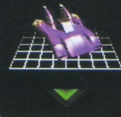
Da pomenemo još i muziku (koja je kul, ali to je to), zvučne efekte (RRRRRRR, ŠKRIP, eto pomenuli smo ih) i mogućnost igranja više igrača. Još jednom ću napomenuti: TO JE U STARTU POSTAO STANDARD ZA SVE GBA IGRE. Ako ste napravili igru za GBA, a ona nema opciju za multilink kabl... ccc, loš potez, firma vam neće još dugo trajati, žao mi je, bolje idite proizvodite zimnicu u tegli. Elem, F-Zero Maximum Velocity ima opciju za do četiri igrača u isto vreme i to u dve varijante: s jednim kertridžem (u kom slučaju će vam biti dostupno samo jedno vozilo u različitim bojama za svakog igrača, a i trkaćete se samo na jednoj stazi, što je popriličan bedak) i sa četiri kertridža tj. po kertridž svakome (u kom slučaju je sve cakum-pakum). Igranje u više igrača je ludački zabavno, ali verovatno će malo vas imati priliku da ga proba. Neka, bar sam vam rekao da znate šta propuštate. ▮

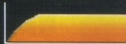


MACHINE DATA

HOT VIOLET

MAX SPEED (km/h) NORMAL: 422
BOOST: 579
BOOST TIME (SEC.): 6
BODY STRENGTH (/100): 69
TURN PERFORMANCE: B
BALANCE: C
PICKUP GRAPH





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.5	4.0	4.0	4.0

76%

MARIO KART SUPER CIRCUIT

Mihailo Tešić





Šta je ovo? Još nema nijedne zaista nove Mario igre za GBA? Zaista čudnovato, kada se zna da je svaki novi Nintendov sistem do sada već na premijeri bio počastvovan jednom novom igrom sa simpatičnim italijanskim vodoinstalaterima u glavnoj ulozi. No, eto nama već trećeg rimejka starih Mario igara (još iz doba SNES-a) za GBA, a ovog puta je u pitanju igra koja je pokrenula ceo trend trkačkih igara koji se stručno naziva "slatki-glavati-likovi-(kao)-iz-crtaća-sede-u-kartovima-i-trkaju-se-po-blesavim-stazama". No, kad smo već kod pokušaja da u jednoj rečenici sažmemo ovu igru, trebalo bi reći i da je Mario Kart: Super Circuit - zaista super.

Bez zezanja, igra je preslatka i veoma zabavna. Možda i moja lična ljubav prema italijanskim vodoinstalacijama igra tu neku ulogu, ali probajte da mi verujete da je ova igra i objektivno dobra. Zbog naših mišljenja valjda i čitate ovaj časopis... Ne?

Mario Kart: Super Circuit je rimejk klasika sa SNES-a (kao da je to bilo potrebno, ali eto još jednog dokaza o opravdanosti upoređivanja mogućnosti GBA i SNES-a, iliti: ŠTO TI JE TEHNIKA UZNAPREDOVALA!) ali, naravno, lepši, bolji, brži. I prenosiviji. Definitivno prenosiviji.

U varijanti za jednog igrača možete odabrati prvenstvo (Mario GP), Time Trial (u kome se možete trkati i protiv "duha") i trku na jednoj stazi (Quick Run, u stvari neka vrsta treninga)... Pošto se odlučite za vrstu igre, birate klasu: 50, 100 ili 150 kubika (50 kubika je najlakše za kontrolu i preporučuje se početnicima). Naravno, tu je i neizbežni set likova iz Marijovog sveta: Yoshi, Toad i Peach predstavljaju lake snage, Mario i Luigi su (naravno) savršeno izbalansirani, dok su Wario, Bowser i Donkey Kong spori, ali teški (!?). Odlučite se za svog favorita i zaronite u šareniš Mario Kartinga. Pretpostavićemo da ste se odlučili za prvenstvo: dobićete izbor od četiri slatko nazvana kupa (Kup Pečurkice, Cvetića, Groma i Zvezde), svaki sa po četiri staze. Trka se u tri kruga. Staze su veselo dizajnirane, šarene i raznolike - od standarde idile&pastorale, preko čudnovatih bajkolikih predela, plaža i snežnih staza, pa sve do zamka užasa! (Brrr, kako je to užasno!) Potrebno je da završite među četiri najbolja trkača da biste prešli na sledeću stazu u kupu, pošto samo prvo četvoro dobijaju poene (ako ne uspete da se plasirate, možete probati ponovo, ali samo tri puta). Na kraju kupa se obračunavaju poeni, te na osnovu ukupnog plasmana možete dobiti zlato, srebro ili bronzu. Kada u svakoj klasi osvojite sve zlatne trofeje "otvoriće" vam se jedan lep novi kup koji se sastoji od staza iz SNES varijante ove igre!



Naravno, ne bi to bio Mario Karting da nema sto hiljada čuda koja možete da pokupite i koja mogu vas da pokupe. Od ovih prvih tu su razne zvezdice (neranjivost), pečurkice (boost), duhovi (nevidljivost - korisnije je nego što zvuči s obzirom na to da vam protivnička oružja ne mogu ništa kada ste nevidljivi), pa razne ofanzivne kornjača-bombe, banane i munjice kojima možete usporiti protivnike (a i oni vas, naravno). Ti predmeti se nalaze u kutijama razbacanim po stazi (aktiviraju se na L dugme kada ih jednom pokupite), ali po stazi su razbacane i razne nipodopštine: vatre, zli idoli, žabe, duhovi koji će vas zapaliti, skucati se u vas, izbaciti vas sa staze itd, itd. Što se kontrola tiče, naučite lepo da gađate protivnike, da sečete krivine (R+skretanje), da skupljate novčiće (što više novčića pokupite to vam je veća maksimalna brzina) da turbo startujete (ako pritisnete gas u pravom trenutku na početku igre), da skakućete (na R dugme) kad treba i uspeh vam je zagarantovan... uz nekoliko sati vežbe. Ali, prokleto zabavne vežbe.







Naravno da je tu i multi-link multiplayer (postajem već sam sebi standardno dosadan s tim da je to već postalo standardno za GBA, ali JESTE postalo standardno za GBA) i to čak u dve i po varijante. Prva je čuveni Battle mode u kome se trkate po posebnim stazama i cilj vam je da protivnicima skinete sve balone s vozila. Ko poslednji ostane s balonom, pobedio je. Ova zabava zahteva da svaki od 2 do 4 igrača poseduje svoju kopiju igre, kao što to zahteva i druga varijanta za više igrača - a to je standardni VS tj. trka protiv prijatelja. A šta je ona "druga i po" varijanta? Pa, to vam je trka za više igrača, ali tzv. balkanska varijanta - ako imate samo jedan primerak igre. No, uz jeftinoću ide i nedostatak kvaliteta, kako to obično biva u surovom svetu kapitalizma, te će vam u ovoj varijanti biti dostupne samo četiri staze, a svi igrači će morati da budu Yoshi. Ah, da li ćete biti spremni da platite cenu?

Grafika i zvuk? Ma, Nintendo, Nintendo, Nintendo. Ko će bolje da napravi igru od onih koji su pravili i konzolu? Sve je slatko, najslađe - i likovi i okolina. Zvuk je OK (svaki lik čak ima i svoj poseban uzvik), a muzika... slatka, kakva bi bila. I nikada ne postaje dosadna ni iritantna. A to bi se moglo reći i za celu igru Mario Kart: Super Circuit.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.5	5.0	5.0

90%

Ime: Mario Kart: Super Circuit
Izdavač: Nintendo
Sistem: PAL
Žanr: Trka

GAME BOY ADVANCE

SPACEARTS

CYBER SPACE

RAZLOG DA REDOVNO GLEDATE 3K RTS

GAMING

PREMIJERA: PETKOM U 17.30
REPRIZA: NEDELJOM U 12.00

PREVIEW
Najave za tri nove igre



CYBER

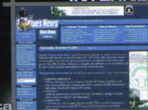


Aktuelne igračke vesti

REVIEW
Opis pet igara za PC



INTERNET



Tri igračka sajta

TOP 9
Lista najboljih igara

MULTIPLAYER



Mrežno igranje

CONSOLES
Igre sa mašina nove generacije



COMPUTING

PREMIJERA: SUBOTOM U 16.00
REPRIZA: PONEDELJKOM U 14.00

DVD
Tri filma na novom mediju



CYBER

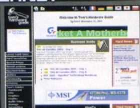


Kompjuterske novosti

HARDWARE
Najbrži opisi kod nas



INTERNET

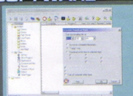


Tri korisna sajta

TOP 9
Lista hardvera



SOFTWARE



Aktuelni paketi

MULTIMEDIA
Zabavno i poučno



treći kanal rts - petak 17.30 - subota 16.00 - nedelja 12.00 - ponedeljak 14.00

SPACEARTS

Xcitebike 64



Satori Jo



Satori Jo, veliki ljubitelj Nintendo 64 konzole ovog meseca zaista ima čemu da se raduje! Igra koju treba da opišem poštovanom čitalaštvu jedna je od fantastičnih igara kakve samo Nintendo ume da napravi. U pitanju je trka motora, nova verzija dvodimenzionalne igre Excitebike, izašle pre petnaest godina za Nintendovu NES konzolu. Pošto je originalna igra za ovih petnaest godina stekla status klasika, pitanje je bilo hoće li programeri Left Field Productions (poznati po NBA Courtside serijalu) uspeti da se snađu. Pitanje je bilo na mestu a odgovor će oduševiti svakog N64 entuzijastu, posebno ako je ljubitelj trka. Dovođenje ove igre u sadašnjost urađeno je na tako kvalitetan način da će verovatno ostati zabeleženo u istoriji kao primer kako ovaj posao treba valjano odraditi.

Pa dobro, a šta je to tako dobro urađeno? Pa sve. Originalni Excitebike za NES je bio dvodimenzionalna s leva na desno skrolujuća trka i kada je koncept prebačen u tri dimenzije, igrači su dobili danas standardni pogled iza i iznad motora, fizički model koji je toliko realističan da nijedan







pad neće biti isti kao prethodni, izuzetno jednostavno upravljanje koje ipak omogućava jako veliku preciznost, modove, staze, i bonuse koji će ovu igru učiniti izuzetno dugovečnom u domu svakog igrača koji voli trke.

Excitebike 64 je najbolja moto-trkačka igra na konzolama. Ovo je činjenica, a ne samo Satori koji je sve više oduševljen. Razloga za ovu konstataciju ima mnogo. Prvo je tu fizički model. Realan, ali ne potpuno, on hoda finom linijom između simulacije i arkadnog doživljaja. Simulacija je do one tačke kada bi ugrozila igrivost i tada postaje arkada. Naravno, u žaru trke ovo i nećete baš primetiti. Jer ovo je jedna teška igra. Ne preterano, ali taman toliko da vas sve trke drže do samog kraja u neizvesnosti i na ivici vašeg vozačkog potencijala. Komande su jednostavne s jedinim dodatkom dugmeta za oštro skretanje i turbo. Ipak, biće potrebno da prođete kroz tutorijal pre nego što se oprobate u pravim trkama, a da ovo ne bude tako teško, nagrada koju na kraju dobijate je originalna NES igra.



Ova igra inače daje bonuse za prolazak kroz sve modove koju su ponuđeni, što ne samo da daje volju igraču da sve pređe, već i produžava vek igre. Pored originalnog Excitebike, dobićete i 3D verziju staza iz nje, ali i modove pentranja uz brdo, fudbala na motociklima, trke kroz pustinju. U glavnom modu staza ima dvadeset, podeljenih na one u halama i one na otvorenom. Hale nude trke koje su test vozačkih sposobnosti, a spoljnje staze nude i mogućnost korišćenja mnoštva prečica. Fantastično je što staze nisu ograničene samo na put kojim se trkate, već ako sa njega skrenete, nećete udariti u nevidljivi zid.

Standardno za N64 konzolu, igru je mogućno igrati i sa četiri igrača, a postoji i mod koji koristi grafički Memory Pack, za čistiju i precizniju sliku. Sama grafika apsolutno gura N64 do njegovih granica, te nudi sliku bez ikakvih problema, bilo da je iscrtavanje ili brzina u pitanju. Zvuk je takođe kvalitetno urađen, s autentičnim zvukom motora. U žaru trke vam više i nije potrebno.

Za konzolu s tako malo igara, Nintendo 64 se može pohvaliti vrhunski kvalitetnim trkačkim igrama. Prva je bila Wave Race 64, onda smo dobili 1080 Snowboarding, zatim Ridge Racer 64, a sada i Excitebike 64. Svaka od ovih igara ne samo da pruža mesece trkačkog uživanja, već je i svojevrsno umetničko delo. A kako novih igara za ovu konzolu više i neće biti (možda još samo nekoliko), izbor je vrlo lak.

1 - 4 igrača

Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Ime: Excitebike 64
Izdavač: Nintendo
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja

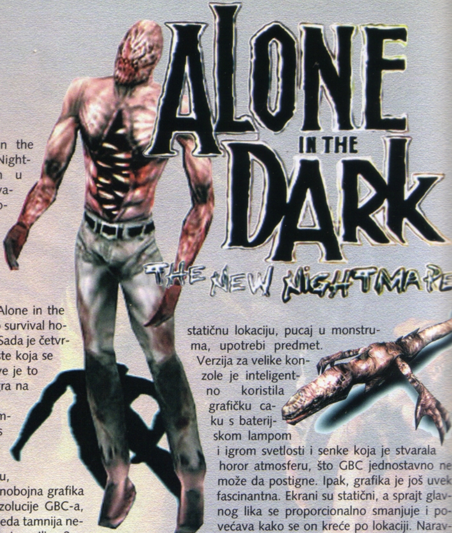


91%

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.5	5.0	5.0



Satari Jo



GB color

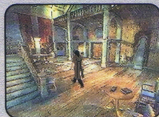
Ime: Alone in the Dark The New Nightmare
Izdavač: Infogrames
Veličina: 16 Megabita
Žanr: Akcija



Kada je Alone in the Dark The New Nightmare najavljivan u Game Boy Color varijanti, svako ko iole zna igre mogao je da se zapita da li je ovo moguće izvesti.
Posle igranja ove igre na GBC-u pravo pitanje je ima li to uopšte smisla?
Ako se malo osvrnemo na istoriju, Alone in the Dark serijal je bio taj koji je startovao survival horor (horor preživljavanja) žanr igara. Sada je četvrta igra iz ovog serijala i prva ove vrste koja se pojavila na jednoj ručnoj konzoli. Sve je to lepo, biti prvi i tako to, ali da li je igra na nivou zadatka?
Odgovor na ovo je - i jeste i nije. Snimci ekrana iz igre koje su Infogrames puštali u javnost bili su takvi da se teško moglo poverovati da je njihova grafika sa GBC-a, a igrajući igru, uočava se da je u pitanju veoma raznobojna grafika koja koristi mod visoke grafičke rezolucije GBC-a, malo isprana, kao da se želelo da izgleda tamnija nego što je bila. Okej, ipak je ovo horor igra. Ili ne? Definitivno ne! I na velikim konzolama/PC-ju ove igre su se svele na pucaj u monstruma, nađi predmet, idi na novu statičnu lokaciju, pucaj u monstruma, upotrebi predmet.
Verzija za velike konzole je inteligentno koristila grafičku caku s baterijskom lampom i igrom svetlosti i senke koja je stvarala horor atmosferu, što GBC jednostavno ne može da postigne. Ipak, grafika je još uvek fascinantna. Ekrani su statični, a sprajt glavnog lika se proporcionalno smanjuje i povećava kako se on kreće po lokaciji. Naravno, borba je na ovim detaljno nacrtanim ekranima nemoguća, pa je ona izvedena na posebnom ekranu, s jednostavnijom grafikom. Moram priznati da je ovo jedini način da se borbe uvedu u igru, ali je i način koji još više smanjuje već i ovako malu horor tenziju.







Grafika je, znači, fascinantna, ali još uvek nedovoljno dobra da bi se postigla atmosfera na koju se cilja. Zvuk nije. On je klasičan GBC, adekvatan toliko da ga pustite nekoliko minuta i onda isključite.
Na kraju, ipak je ovo bio samo eksperiment. Capcom je radio na GBC verziji prvog Resident Evil-a i očigledno je shvatio da ova mala konzola nije u stanju da ponudi traženu atmosferu, pa je inteligentno projekat ukinuo, prebacivši ga na GB Advance. Infogrames su odlučili da ovaj eksperiment dovedu do kraja, pa igrači sada mogu da odigraju ovu avanturu i na GBC-u. Moj predlog je - probajte pa sami odlučite, a ima razloga da budete zaintrigirani.

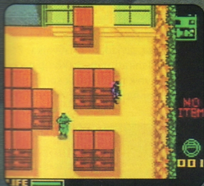
zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
			
2.0	4.5	3.0	2.0

68%

METAL GEAR SOLID®

Satari Jo





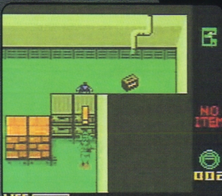
Metal Gear Solid za Game Boy Color !!! Da. Jedna od najfantastičnijih igara ikada napravljenih, posebno ako igru odigrate tako da pročitate i odgledate sve i komunicirate sa svima, sada je došla i na GBC. I ne, ovo nije prebačena Playstation verzija, već je ovo nova igra, originalno u Japanu nazvana Metal Gear Ghost Babel.

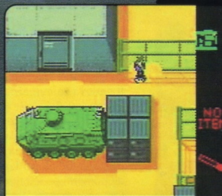
Ma koliko čudno zvučalo da je MGS došao i na GBC, ako se zna malo o istoriji ovog serijala, on je originalno počeo na japanskoj MSX konzoli, osmobitnoj kao i GBC. Tako je ova portabl verzija slična prvim dvema igrama, koje u MG univerzumu dolaze pre MGS-a, a čiji su događaji opisani u uvodu PS MGS-a. I iako je grafički slična ovim naslovima, GBC MG je u igru unela sve novine koje je PS verzija donela.

Priča ove igre se uklapa u celokupnu istoriju koju serijal prikazuje, sa svim moralnim i etičkim pitanjima koja postavlja pred predanog igrača. Isto tako, iako je ovo portabl konzola, sve ono poznato iz PS MGS-a se i u ovoj verziji može naći i primeniti. Tu su sva oružja, svi predmeti, poznato skrivanje, poznate cigarete (ili zamagljivač, zbog stroge Nintendove politike), poznate reakcije neprijatelja, radio frekvencije i, naravno, kartonske kutije.



Glavni mod igre je, naravno, priča, sa petnaest nivoa koji se moraju proći. Ovi nivoi nisu mali, već se sastoje od desetina GBC ekrana. Tu je, naravno, i komunikacija preko radija sa raznim likovima, kao i delovi koji razvijaju priču. I opet, na igraču je da odluči na koji će način igrati - da li će sa izvučenim pištoljima krenuti u otvoreni napad (a to u MG univerzumu nikad nije dobar izbor) ili će, skrivajući se i izbegavajući stražare, lagano prolaziti kroz avanturu.





Neverovatno je da su sva oružja, čak i čuveni Nikita, kao i predmeti iz PS MGS-a, i ovde na raspolaganju Snake-u. Ipak, i to dokazuje koliko je ovaj tim sposoban da dizajnira i napravi kvalitetnu i nadasve igrivu igru.

Da bi igra bila još bolja, tu je i VR trening mod, poznat iz PS MGSa, sa preko 150 različitih nivoa! Svaki predmet, svako oružje ima seriju svojih VR nivoa, nekih poznatih iz PS MGS VR Missions, ali i mnoštva novih.

Da zaokruži fantastični paket, tu je i mod za dva igrača (koji naravno zahteva link kabl i sve ostalo duplo). Dok čekate na PS2 MGS 2, ova portabl verzija MGS-a ne samo da će prekratiti vreme, već će se pokazati kao neverovatno kvalitetan igrački doživljaj.





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	5.0	5.0	5.0

92%

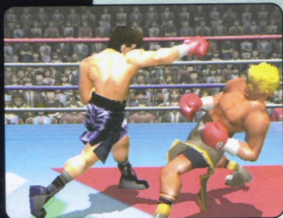
GB color

Ime: Metal Gear Solid
Izdavač: Konami
Veličina: 16 Megabita
Žanr: Akcija



Miroslav Đorđević

VICTORIUS BOXING

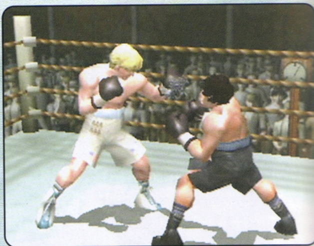


Koliko ste puta do sada igrali neku kvalitetnu simulaciju boksa? Veoma retko, rekao bih, iz prostog razloga što je tržište uvek oskudevalo u ovakvim igrama. Postoji nekoliko solidnih ostvarenja ovog tipa na PlayStationu, ali se nijedno od njih ne može pohvaliti bogzna kakvom atmosferom jer, prosto rečeno, posle dan-dva polako postaju dosadna. A ako vas pitam da li ste igrali neku takvu igru na PlayStationu 2, pitanje zvuči smešno jer se u sada već prilično velikoj paleti naslova za ovu aždaju od konzole ne nalazi ni jedan takav naslov. E, pa više nije tako, jer se na tržištu pojavio Victorius Boxing, boks koji nije ni grafički preterano kvalitetan, ni nešto posebno realan, ali je igriv što je dovoljno da usled nedostatka konkurencije privuče dobar deo igrača.

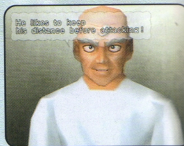
Igra nam dolazi od Japanaca, što se još od samog početka da primetiti po karakterističnom crtežu koji je u fazonu stilizovane mange. Intro je nezanimljiv i tehnički veoma skromno odrađen, tako da nije nikakva šteta ukoliko ga preskočite. Umesto da vam digne adrenalin prikazujući sočne udarce i dinamičnu akciju, on će vas načisto smoriti prikazivanjem dečaka koji želi da postane bokser, pa zato trenira i trenira u beskraj. Glavni meni je jednostavno i funkcionalno rešen. Kada konfigurišete opcije, možete se odlučiti za story mod ukoliko želite da igrate sami ili VS mod ukoliko igrate sa prijateljem. Pošto sam testiranje igre vršio sa kolegom Lakićem, mi smo se, normalno, prvo odlučili za VS mod koji se pokazao kao odličan. Jedino što me je zaprepastilo jeste činjenica da u igri postoji ogroman broj likova od kojih su na početku samo dva dostupna, dok su svi ostali zaključani i moguće ih je otvoriti isključivo prelaženjem story moda. Viđao sam zaključane borce i u drugim igrama, ali samo dva dostupna od nekih trideset - to stvarno prvi put vidim. No, pređimo na samu borbu.



Prvi utisak, koji se uglavnom stiče na osnovu grafike, jeste da igra i nije nešto, ali se situacija značajno popravlja kada prvi put protivniku sočno zadenete kroše posred oka, posle čega on uz odlične zvučne efekte bespomoćno grli patos dok sudija odbrojava. Igrivost, definitivno je igrivost ono što će vas naterati da nezasito igrate još i još uprkos tome što ste svesni da je sve to moglo biti mnogo lepše i realnije. Pored levog i desnog direkta i krošea (koje izvodite na iks, kvadrat, trougao i krug), uz pomoć R dugmića moguće je napraviti ogroman broj kombinacija i dobiti neke sasvim nove udarce, vezivati postojeći i na kraju izvesti i specijalne udarce za koje je zaista potrebno dosta veštine. Ovde nikako nećete moći onako bezveze da pritiskate tastere jer takav način igranja, kao u nijednoj drugoj borilačkoj igri, biva kažnjen i sigurno na takav način nećete uspeti da savladate protivnika. Potrebno je brzo ali smisleno isplanirati napad (kombinaciju tastera) i ostvariti ga kada protivnik na trenutak spusti gard ili vas eventualno promaši pa na taj način ostane ne-



zaštićen. Ukoliko ga uhvatite u šemu i zadate mu nekoliko dobrih udaraca jedan za drugim, on će se nakratko ošamutiti što vi možete lako iskoristiti za knock-down ili čak knock-out. Da sve to ne bi vremenom postalo monotono, u Story mod je ubačen veliki broj animiranih sekvenci što predstavlja veliki plus.



Dakle, Victorius Boxing je je jedno sasvim prosečno, ali veoma igrivo ostvarenje koje će sigurno pružiti dosta zabave ljubiteljima ovog sporta. ■



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	3.5	4.5	3.5

65%

Igrača: 1 - 2

PlayStation.2 Kompatibilno

PS2 PlayStation.2

Ime: Victorius Boxing
Izdavač: Empire Interactive
Sistem: NTSC
Žanr: Sportska simulacija

BASS STRIKE

Igor Simić



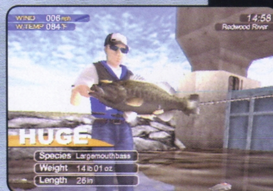
Eto, desilo se, igrom slučaja (misteriozna odluka da NHL 2002 ostane nepropraćen od strane Bonusa i dalje me istinski boli ... ali, život teče dalje!) da i u ovom broju ima ponešto za zaljubljenike u sportove koji su manje aktivni (ovo, naravno ne treba doslovno shvatiti) i ovog puta u pitanju je pecanje, ali novost je to što je ovo prva simulacija sportskog pecanja za Playstation 2 i ... ništa novo, u stvari





malo je toga što bi moglo da se učini pa da pecanje postane interesantije, ne kao sport, već kao igra, jer šta god da se ubaci, doda, promeni delovaće kontraproduktivno i igra će sve više biti arkada, a sve manje simulacija. Baš zbog toga se čini da momci iz PAI-a nisu želeli da eksperimentišu, već su se potrudili da naprave najbolje moguće po već isprobanom receptu i, mora im se priznati, u tome su i uspeli.

Zle ribe su se vratile! Ovo je nesuđeni naslov ovog teksta, a zašto zle? To ćete saznati kada prvi put ubacite disk Bass Strike u svoju omiljenu konzolu - nisu one zle, koliko su retke, u stvari, nisu ni toliko retke koliko ne primećuju mamac, a i ako ga ponekad primete, mnooooogo kuliraju (imajte u vidu da je ipak u pitanju samo riba), pa čak i kada vam se desi da pogodite i boju i oblik mamca, i glupava riba zagrize, veoma često (ako joj ne date kontru pravovremeno) će se desiti da vam se plen otkači s udice. I tako, mic po mic, lagano shvatajući poentu igre, polako postajete zavisni od ove nadasve simpatične (i u početku veoma dosadne) igre, ali kada su u istoj sobi Lakić i Tomić (ili neko sličan njima) željni novih igara i koji čekaju svoj red, već posle pet do deset minuta čućete komentare tipa - Uhvati li je majstore?! Pa nije to riba za dugu vezu, nego da isprobaš igru (ha, ha, ha...)! Ma, ne mogu da verujem da će odigrati i turnir, a mene čeka GTA 3! Sve laže(prim. ur)!Dakle, sjajna igra, ali samo kada nemate društvo raspoloženo za partiju neke dinamičnije igre. Iz prethodne konstatacije verovatno ste zaključili da je Bass Strike igra uz koju ćete se opustiti i odmoriti, i potpuno ste u pravu, što znači da je atmosfera na najvišem nivou, jer to i jeste poenta pecanja.



Pecanje na pet jezera, sa sedam različitih likova u 3 moda, uz potpunu slobodu kretanja i zabacivanja mamaca (da vidite samo kakva je razbibriga vožnja čamcem do željene lokacije)- sjajno! Bass Strike je mogućno igrati u Arcade (igranje protiv kompjuterskog protivnika), Tournament (nešto što treba probati) i Time Trial (prilično jasno, zar ne?) modovima od kojih je Tournament najvažniji i održava se na svih pet jezera u 2-3 dana takmičenja i protiv oko 150 takmaca. Pobednik u generalnom plasmanu je onaj koji sakupi najviše bodova kroz sva takmičenja (logično, je li?). Kao pikanterije treba izdvojiti upravljanje čamcem pomoću Electric motora koje je sporije, preciznije, i što je najvažnije, tiše (da, da mogućno je i uplašiti ribu), i Time-up, koji vam daje 15 minuta po završetku oficijelnog vremena da stignete na merenje (Weight-in)! Na merenju ćete svoj ulov predstaviti lično, kako valja i dolikuje, a desiće se i da vam zbog jučerašnjeg vremena (jučerašnjeg!) ostanu poluprazne ili prazne čuvarke.

Puno dobre zabave, pomalo takmičarskog duha i odmor uz sjajnu grafiku i odličan zvuk - nudi vam Bass Strike. Mislite o tome.





Igrača	1

PlayStation 2 Kompatibilno

PlayStation 2

Ime: Bass Strike
Izdavač: THQ
Sistem: NTSC
Žanr: Pecanje

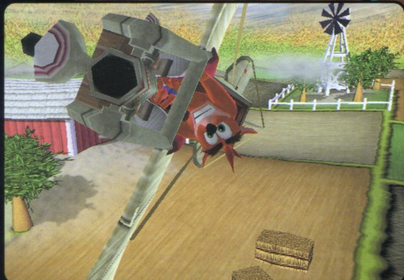


Miljan Lakić



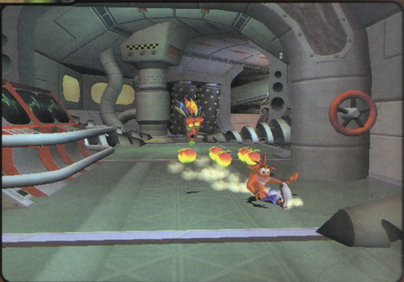
Crash četvorka. Crash četvorka na PlayStationu 2. Treba li još nešto reći?

Kratak repetitorijum (ko ne zna šta ovo znači, nek potraži u "Vukajliji"). Crash je za PlayStation učinio mnogo, jer ostvario status na ovom sistemu, kakav je Sonic imao na Segi i Mario na Nintendu, znači karakteristični i prepoznatljivi brand name koji je neophodan za uspeh neke konzole. (Da li će Abe, koji je prebegao iz Sonijevog okrilja u Microsoftov tabor, uspeti da postigne isto za Xbox, pitamo se sad? Mislim da, da, ako mene pitate. Kakvi su samo screenshotovi iz igre ono je strašno...)



Najpoznatiji lik na PlayStationu je doživeo reizdanje na dvojci, ali su ga radili novi developeri. Stari razvojni tim - Naughty Dog je odustao od rada na Crash seriji jer po njihovom mišljenju došao trenutak da krenu dalje u svojoj karijeri i krenuo je u razvoj Jaka i Dextera (koje ćemo vrlo skoro videti, po svoj prilici), a pošto je nosilac prava na lik Crasha Studio Universal, oni su svojim pravom doveli nove developere Travellers Tales. Sa obzirom da je interes za serijal lagano, (kažem lagano, ništa više) počeo da bledi, očekivalo se da će novi developeri uneti i neke novine. Ali status quo, deco moja. Crash je ostao potpuno identična igra u odnosu na original sa PlayStationa jedan (ili kao što reče Darko dok sam igrao Crasha na redakcijskoj dvojci - Pa šta se tu promenilo?).

E sad to i nije loše u neku ruku, jer ćete znati šta da očekujete, a opet može da dovede i do lagane nezainteresovanosti igrača za igru, jer ako svaki novi nastavak ne donosi suštinski ništa novo, nije dobro. Nije dobro po Crasha. Mada je moje mišljenje da su momci iz Travellers Tales dobili zadatak od Universala da se strogo drže date koncepcije igre, baš iz razloga što svaki novi developer i želi da unese nešto novo, a Universal nije hteo da eksperimentiše sa prvom epizodom Crasha na dvojci. Kažem prvom, jer je sigurno kao dan da će biti još nastavaka.



Igrača	1
PlayStation 2	Kompatibilno

PlayStation 2

Ime: Crash Bandicoot: Wrath of Cortex
Izdavač: Universal
Sistem: NTSC
Žanr: 3D Platfroma



Radnja

Samo kratko, znam da sam već opasno ugušio...

Pošto je pretrpeo poraz od strane Crasha već tri puta, Dr. Cortex se dovija kako da dohaka narandžasto-njuškastom te je i nastao novi lukavi plan, kakvi već planovi umeju da budu. Nastaje novo super oružje uz pomoć Uka Uke (šta da vam kažem...) koji muti nešto sa nekim elmentalnim maskama. Maske poseduju moć da stvore lavine, tornadoe, cunamije i električne oluje pa uz njihovu pomoć Cortex generiše svoju opaku dijabolu Cruncha. Tako da je Crashov zadatak da "eljiminira" sve četiri maske i Ukicu (hohoho...) i da potera Cortexa u izgnanstvo do sledećeg puta...

O gameplay-u

Kroz sva tri prethodna dela kontrole su ostajale iste, jer pravilo da se pobednička formula ne menja važi i ovde, pa



"bedža" prelazili nivo) koji su u nekoj mističnoj sprezi sa snagom maski, tj. oslabljuju dejstvo istih. Na svakom nivou postoji i bonus nivo koje će odneti Crasha ili Coco u skrivenu zonu gde će naći brdo jabukica i dodatnih života. Ove nivoe ne morate igrati da bi prešli igru, ali za vas koji želite da stvarno uživate u igri, preporučujem da ih probate, pogotovo jer na njima ne možete izgubiti život. A i zatrebaće vam ti dodatni životi za bosove.

Grafička prezentacija igre ono što se od Crasha i očekuje, ali ipak ne predstavlja vrhunski domet. Istina je da Crash nikad bolje nije izgledao, jer je konačno sačinjen od dovoljnog broja poligona pa je sad i u bukvalnom smislu gladak. Animiran je opet tečnije nego ranije, specijalnim efektima se ne zna broj. Posebno se ističu (kvalitetom, naravno) podvodne scene, mada nemam zamerke za



sledeći tu logiku zaključujete i sami - kontrole su iste i u četvrtom delu. Svi postojeći potezi su tu sa dodatkom par novih. Nivoi u kojima Crash ili bratija (tu je i seka Coco, ne brinite) upravljaju raznoraznim specijalnim vozilima-napravama su oduvek bili posebno zanimljivi, a sada su prava poslastica (with cherry on top). Crash ovde upravlja (ili pilotira) džipom, podmornicom, raznovrsnim letećim objektima i što čim još. Ovakvi nivoi u kojima Crash testira svoje psiho-motorne sposobnosti su ubedljivo najbolji delovi igre i ovde se pokazuje jako korisna opcija da isti nivo možete igrati koliko god puta želite jer neki nivoi prosto mame da ih odigrate ponovo, čisto zarad ličnog užitka.

Na standardnim nivoima, akcija se odvija na predodređenoj putanji, što se meni lično jako dopada, jer nisam ljubitelj besciljnog lutanja po nivoima, takve igre izazivaju u meni repulzivnost (e ko zna šta ovo znači nek se javi redakciji pismom pa da razmenimo par dubokoumnih rečenica). Ovakav način igranja (sa određenom putanjom) je opšte prihvaćen od igrača još od prvog Crasha i vrlo je omiljen upravo zbog svoje jednostavnosti.



Elem, cilj u svakom od 30 nivoa da Crasha dovedete do kraja nivoa u jednom komadu, a da uz put skupljate jabukice (100 jabukica = 1 nagradni život, pa kome nije do života nek' ne jede jabuke), kristale (bez kojih ste



celokupnu postavku uopšte. Frejm rejt je vrlo dobar i igra teče k'o 'ladna voda.

Najveća zamerka je dugo, dugo učitavanje nivoa, tokom kojeg lagano možete da ....

Bilo to dobro ili loše, The Wrath of Cortex se ne razlikuje od prethodnih Crash Bandicoot epizoda, ipak, manjak inovacije ovu igru čini više apgrejdom nego pravim, istinskim nastavkom. Ali u jednu stvar sam apsolutno siguran, oni koji su voleli ovu igru i ranije igraće je i dalje sa nesmanjenim oduševljenjem i uživanjem.





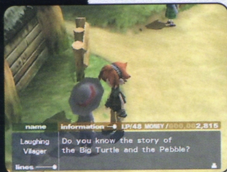
zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	4.5	4.5	4.5

90%



Mihailo Tešić

OKAGE Shadow King





Mljac, mljac! Najzad jedan pravi čistokrvni dalekoistočno-žuti RPG za PS2, pa još u mojim znojavim ručicama. Izjedite se svi ostali - ovo će najzad biti prava stvar. Srce udara od sreće, disanje je ubrzano, uši crvene, PS2 umrljan znojem, disk ipak nekako ulazi unutra i igra započinje. Bez nekog introa (kasnije će se pokazati da se priča prikazuje kroz cut-scene urađene potpuno u engineu igre, nikakvih animacija nema u celoj igri), priča odmah počinje... I odmah postaje čudnovata, bizarna, blesava, nadrealna, dečije bajkovita i... još joj se mnogo epiteta može pripisati, a svi bi služili tome da prikažu kako su priča i atmosfera ove igre, zajedno s celokupnim dizajnom (koji jeste manga, ali je i drugačiji - u okviru standarda koje manga postavlja) ono što bi vas najviše moglo kupiti.

Zbog posebnosti Okage-a ozbiljno razmišljam o tome da napustim, ovaj jedan jedini put, svoju doktrinu o tome kako ne treba prepričavati priču RPG igre. No, ne vidim kako drugačije da vam adekvatno prikažem njenu posebnost, osim tako što ću da vam navedem neke osnove zapleta. Elem, u ulozi ste dečaka Arija koji možda i ima kosu svu u šiljcima, ali je krije ispod kape. No, Ari je po mnogo čemu standardni manga-RPG junak - mlad, vižljast i pun energije - izuzev što je možda malo više naglašena njegova osobina da je, da je... pa, Englezi to kažu "sissy", Ameri "wuss", a mi... mi ćemo reći "slabić". Njegova porodica na prvi pogled deluje normalno (mama domaćica, vamp-sestrica, ćale zanesenjak, senilna baka, dosadni deka), sve počinje prilično standardno, ali po nečemu se igra odmah izdvaja. Odmah na početku, kada keva kaže da treba da se ode po hleb, možete da oćutite, da se prijavite ili da pokušate da nabacite to zaduženje sestri. Od toga kakav izbor pravite prilikom dijaloga, ne zavisi toliko tok igre, ali izgleda da od toga zavisi kako će drugi tretirati Arija, tj. time na neki način definišete kako ste vi zamislili karakter glavnog lika. Iako je Ari, kao što rekoh, priličan slabić, nude vam se i opcije koje bi izabrao jedan hrabar dečko pun duha. Kako se šetate kroz selo i pričate sa stanovnicima, oni sve češće pominju Arijeve osobine (kada sam je igrao, Ari je za mnoge delovao kao da je veoma "senovit" tip, kao da lako potpada pod "senku" drugih i, sve u svemu, senka se odmah izdvajala kao glavni motiv igre - a ona se uostalom i zove Okage: Shadow King). Kroz vesele i čudnovate dijaloge saznajete da ceo svet ima problema s duhovima koji se neobjašnjivo pojavljuju i plaše ljude, a vaše selo konkretno ima problema s nestašicom vode. A onda vaša sestra u susretu s duhom pada u nesvest i razboljeva se... i sve postaje blesavo na kvadrat, pošto se sestra razboljeva od psihološkog poremećaja koji je goni da stalno govori - šatrovački! A tada Arijev ćale odjednom pokazuje svoju pravu prirodu zanesenjaka koji smara ljude i otkriva vam da je našao neku misterioznu flašu u kojoj se krije demon koji će, kako ćale tvrdi, moći da izleči vašu sestru... stvari postaju još čudnije. Ispostavlja se da je taj demon niko drugi nego inkarnacija kralja zla koji je vladao zemljom pre 300 godina, ali on ima ne-tako-zlo ime - Stan. Stan u zamenu za izlečenje vaše sestre traži (i dobija, porodičnim konsenzusom!) vašu dušu, tj. da on postane vaša senka! Srećom i on sam se pokazuje smešnijim nego što izgleda, pošto mu se svi u selu smeju misleći da je on neki trik koji Ari izvodi! No, otkriva se da je Stan samo jedan od Zlih Kraljeva koji su se pojavili u poslednje vreme - izgleda da neko po svetu seje mape koje ljudima govore kako da dođu do boca u kojima se nalaze zli kraljevi i sada se od tih zlih kraljeva ne može živeti! Stan naravno smatra da je on jedini pravi Zli Kralj i naređuje vam da krenete po svetu, da bi on mogao da pokaže tim ostalim uzurpatorima ko je pravo i jedino zlo koje hoda! A vaša porodica ga u tome zdušno podržava! Šta se DO VRAGA događa?



Što se tiče samog načina igre, sve je prilično standardno - svet Okagea je 3D, s tim što kameru možete rotirati samo napolju. Izgleda da u igri nema skrivenih predmeta (ja nisam naišao ni na jedan u prva 4 sata igranja), ali je to nadoknađeno gomilom dijaloga i mnogim jezičkim zagonetkama - naime, postoji tajno društvo kriptografa (pristup će vam omogućiti gradonačelnik vašeg sela ako popričate s njim POŠTO dovedete vodu u selo) koje će vam s vremena na vreme davati jezičke probleme koje morate rešiti i... saznajte sami šta dobijate zauzvrat, hehe. Fajt. Potpuno standardan. Protivnike (duhove) vidite kako se šećkaju, možete probati da ih izbegnete, a ako ih dotaknete, počinje borba. Tri člana družine, potezno (kao FF, s tim što vreme ne teče dok birate komandu), komande standardne - napad, specijal (magija, nove dobijate kako napredujete po nivoima) i sl. Jedina posebnost je što je Stan prisutan u borbi kao velika senka i ponekad će čak i da uradi nešto - da baci neku magiju ili već nekakvu nipodopštinu. No, osim odličnih i (opet) blesavo dizajniranih monstruma, fajt i sistem napretka likova (tj. ono što čini RPG igru RPG igrom) su totalni anti-klimaks ove igre s odličnom pričom, grafikom i atmosferom (koju čini i zvuk - ono malo glasa što u igri ima pripada naratoru koji se pojavljuje tj. začuje u ključnim situacijama samo da bi izgovorio nešto teksta koji se doima kao da je iz neke dečije priče - inače, muzika u igri je super; teme su raznolike i originalne i definitivno doprinose atmosferi).



Igrača	1
PlayStation.2	Kompatibilno

PS2 PlayStation.2

Ime: Okage: Shadow King
Izdavač: Sony
Sistem: NTSC
Žanr: RPG



82%

HALF-LIFE

Ološ Tomić



Iako je ovo jedna od igara koja je najavljivana kao veliki hit,a koju sam s velikim nestrpljenjem očekivao i čiji sam razvoj, netremice, pomno pratio [kao što neki OBITAVAJU (ne, nije greška) da kažu], došla je u krivom momentu, zasenjena jednom mnogo većom igrom. Tako, našao sam se u nedoumici - da li da posvetim podjednaku pažnju obema (igrama) ili da jednu zapostavim. Pošto sam osoba koja ne voli da se kocka (što naravno nije oduvek bio slučaj, al OPEKU se ljudi, prim.aut), nisam hteo ništa da prepustim slučaju, već sam se odlučio za spontanost. Probaću jednu na čuku vremena, pa drugu isto toliko - koja prevagne, tu ću da uzmem kao prioritet pri opisivanju. Ubacio sam AR2 disk i sačekao da se ˝patch˝ učita, a zatim ubacio GTA 3 disk i sačekao nekoliko minuta. Ništa se nije dogodilo. Miljan je prokomentarisao u fazonu ˝ili sam neatraktivan konzoli, pa neće da se ˝pali˝ na grdobu, ili se još nije zagrejala˝. Ovo sam smatrao kao ˝od Boga znak˝ da je bolje da prvo probam ˝Poluživot˝. Kakvo razočaranje, ne mogu da vam opišem... Uvodna sekvenca koja NEZAOBILAZNO traje pet minuta ili mnooogo jače, ali izgleda kao da traje celu večnost, a na njoj se AMA BAAAŠ NIŠTA ne vidi (dobro ne baš ništa, ali sam ja to u jednom momentu poželeo). Vidi se kao veliki tunel i kao jedna šipka, a automatizovan ženski glas ˝drobi˝ - ˝Dobrodošli u Mesa istraživačko postrojenje, gde ste došli da vas prvo ja mega-smorim svojim sumornim, polurobotičkim glasom, a zatim da taj posao prepustim našem šupljoglavom obezbeđenju. Nakon toga, oni će ˝gušačku palicu˝ predati našem timu profesora i doktora koji će vam skroz isprati mozak. Nalazite se u vozu koji nema posadu, ako stane zbog nedostatka energije, umrećete od dehidracije ili tako nečega, jer niko neće doći po vas. Mesa je izgrađena tako da predstavlja neprobojnu tvrđavu i neosvojivo intelektualno uporište... bla, bla, bla...˝ - daj, Miljane, prebaci na City, bolje da slušamo Boška, on zvuči daleko ŽENSTVENIJE nego ova gušačica!

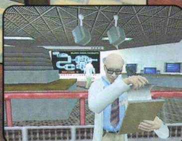


SMRT POSLE CITY-a

U pravu sam bio, daleko ženstvenije zvuči, ali je podjednako nepodnošljiv, pa sam se oduševio shvativši da je igra počela, ali... ona kao da nije počela, sve još uvek deluje nekako previše mrtvo. Fluidna je kretnja, kontrole odlične, teksture solidne, ali nema muzike, valjda sam je isključio ili je previše tiha, NE ZNAM BRE, a sub-titlova NEMA, tako da moraš da slušaš šta ti sve pričaju, a NIKO NIŠTA NE PRIČA, čak i kad ga PITAŠ. Obezbeđenje baljezga, svi hoće na pivo, ali kada se završi smena - nemoj da mi smetaš, a slično je i sa doktorima i inžinjerima - svi su zauzeti, pričaćemo posle eksperimenta. Niko ništa ne objašnjava, sem da je odavno trebalo da budete u komori za testiranje. A gde se ona nalazi? - Ma ne mogu na pivo, Gordone, alkoholičaru stari, vidimo se posle smene...



Pratim linije po laboratorijama, njima su obeleženi putevi do prostorija, ali i kada sam stigao tamo gde je trebalo - ne mogu da prođem, mašina mi ne da pristup. Obezbeđenje kaže da ne može da me pusti zbog sigurnosti, ali mi ne kaže da time podrazumeva moju ličnu sigurnost, tako da sam ja tek posle nekoliko minuta lutanja skapirao da mi treba ZAŠTITNO odelo koje me čeka u prostorijama... Pa do komore u kojoj se vrši eksperiment, gde vas dva naučnika maltene prozivaju (Znaš unutra postoji opasnost od... - a drugi ga preseče - Ma daj, šta ga TRUJEŠ, KVALIFIKOVAN je on! - Za šta? Za momentalnu smrt... Pa za to su SVI kvalifikovani, prim.aut). I to mi je zaklalo volju. Čak me ni trening ni deathmatch sa Miljanom (gde se čulo i videlo, ali nećemo u detalje...) nije povratio, a trebalo je, jer je predstavljao high-light večeri. Početak me je ipak ubio u pojam, a i sat je istekao. Promenio sam disk i, začudo, GTA3 se na keca učitao...



ODLUKA

Prošlo je pola večeri, a ja se nisam osvrnuo. Negde u pola akcije podmetanja bombe u kola okrenuo sam se i pogledao Miljana. - Joj, DA, pa zaboravili smo na HALF - LIFE!- Prvo se ništa nije čulo, samo smo se u tišini posmatrali prvih deset sekundi, a onda simultano zaurlali u smeh, od čega su se životinje uznemirile. Možda igra nije to zaslužila, ipak predstavlja određen kvalitet, ali šta da radim? Nisam ja kriv.:. Čak se ni na Internetu niko nije trudio da je opiše (znam, tražio sam opis, čisto da UPOREDIM MIŠLJENJE. Kako sad da ga uporedim, kada je ispalo da ja jedini na planeti mislim o prokletoj igri?).



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	4.0	4.0	3.0

72%

Igrača: 1 - 2

PlayStation.2 Kompatibilno

PlayStation.2

Ime: Half Life
Izdavač: Sierra
Sistem: NTSC
Žanr: Pucačina iz prvog lica



Miljan Lakić

Devil May Cry



Igru je pravio Capcom. A vi znate koja je igra proslavila Capcom, znate..? Resident Evil serijal, naravno. Koji se neće nastaviti na PlayStation-u, niti jedan niti dva, već na GameCube-u. Ali vi ovo već znate ukoliko pratite vesti u našem časopisu, jel da? Ali je zato Capcom rešio da napravi nešto novo i da pored Onimushe unese još novosti u žanr i naravno kreira još jedan bestseller brand. I nastao je Devil May Cry. I za početak ćemo vam reći da je Capcom prevazišao sam sebe.

A sada prosto ne znam odakle da počnem, da li od sjajne grafikice ili od priče koja stoji iza igre ili od dinamike igre ili od nove koncepcije...

Da krenemo ipak od fabule, može? Lovely, jovely...

Priča je stvarno đavolska (hehehe), pa ću pokušati malo da je skratim a i da neke detalje ostavim vama da ih otkrijete - uživaćete. Dante (provalili ste da je on glavni junak igre) je sin legendarnog Sparte, đavolovog poslušnika koji je imao srce za ljudski rod (vot a mistejka tu mejka) koji se okrenuo protiv Princa Tame nekada davno, i time naravno izazvao veliku srdžbu kod istog. Ali Sparta je vrlo opak igrač te je vešto udaljio đavola iz posla i sebe iz podzemlja, i zašao među ljude. Oženio se ženom koja mu je rodila dete - pola ljudsko pola đavolsko, Dante-a.

Na početku igre, gde upoznajemo Dante-a, on je lovac na ucene, slobodni agent koji uzima samo uvrnute poslove i to isključivo ako imaju veze sa đavolom ili nekim jezivim tipovima. Ovog puta u njegov ofis ulazi prgava cica maca i to na još prgavijem bajku. Način na koji njih dvoje ugovaraju posao će vam puno toga nagovestiti o igri. Dil je sledeći - đavo bi da napravi comeback a njihov zajednički zadatak biće da ga, jel' te, u tome spreče. I tako stižu do usamljenog ostrva na kojim dominira pogolem zamak, i zezanje počinje ...



O radnji ćemo još reći ponešto kroz dalji opis, a sada da klasifikujemo igru.

Prvo i prvo, Devil May Cry je akciona avantura, pod žanr survival horror. Ovo je žanr koji je upravo na PlayStation-u stekao neverovatan broj poklonika, koji su se sada već razmazili pa očekuju apsolutni kvalitet kada su u pitanju igre ovog tipa. Što će reći da ovde fuš nema prolaz, te svaka igra koja ima nameru da konkuriše u ovom žanru mora da poseduje kvalitet dobro iznad proseka. Na naše veliko zadovoljstvo u ovoj igri nema ni "p" od proseka, daleko od toga, ova igra upravo postavlja standarde, da ne kažemo daje domaći (obiman) zadatak, potencijalnim konkurentima. Sve je u ovoj igri nekako na nivou, nekako cool, možda je najbolje reći - sa stavom.

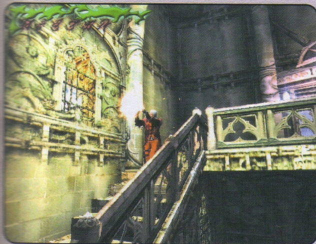


I Dante ima stav, može se čak reći da je vrlo nad...obudan. Možda i zato što sobom nosi mač od dva metra, i raznoraznu pirotehniku, od običnijeh prangijica do šotganova i sl. Jeste da odelo ne čini čoveka, ali vidi mu se i po sveukupnom imidžu (frizura, graderoba) da momak nije u "casual" fazonu. A pritom je izgleda upao u kazanče sa municijom kad je bio mali, pa iste ima u neograničenim količinama, što nimalo ne smeta - pored svih tih silnih magija i moći, šta bi nam značilo da mora da puni naoružanje svaki čas - ipak je bolje da ga PRAZNI, neograničeno, u neprijatelje, a na naše ogromno zadovoljstvo. (Argumenti, brate Uki, vidiš šta znači kad sa sobom imaš ARGUMENTE).

Igraca	1
PlayStation 2	Kompatibilno
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	720KB

PS2 PlayStation 2

Ime: Devil May Cry
Izdavač: Capcom
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija



Kontrole i gameplay - jedno bez drugog ne ide

Junoša ima i sjajan rad nogu, hoću reći, dobro se kreće i snalazi u prostoru, sve zahvaljujući odličnim kontrolama. Koje su nam delimično poznate, a delimično i nove. Auto lock (automatski odabir najbliže mete) na najbližeg neprijatelja nije novost, ali znate i sami - bez njega ništa. On se dakle izvodi sa R1 i omogućava da zahvatite (jal' mačom, jal' pištoljom) neprijatelja i ako niste okrenuti ka njemu ili vam nije u vidnom polju, što logično omogućava mnogo bržu reakciju i mnogo bolju manipulaciju u prostoru. Dante-ovi pokreti su prirodni u onoj meri u kojoj je i on "prirodan", tj. dok su u pitanju "ljucki" pokreti - sve je u redu, ali onog trenutka kada počne "ekšn", i mladac počne da vitla mačom, skače, prangija i slično, onda se sve to pretvara u neko cyber ludilo, gde na primer njegovi potezi mačem kao da



seku prostor ili pomeraju vreme. Ma mnogo je "ledan" batica, pravi je hladiša. Dešava se i njemu doduše da mora da "odstupi" (Dante i ja ne bežimo nego odstupamo), ali i to odstupanje izgleda izvanredno - praskanje iz šotgana u spodobe i lagani odskoci u nazad - koja je ovo šminka, jeee... Pritom je smena oružja moguća u svakom trenutku, tako da na taj način dolazimo da "naj - keršme" poteza viđenom ika-



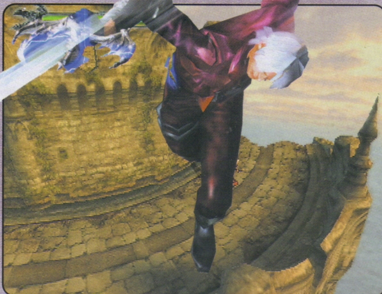


da u igrama ovog tipa. Elem, pošto je moguće neposredno posle izmaha mačem upotrebiti i pirotehniku, dolazimo i do sledeće scene - Dante priskače grdobi (po mogućnosti ne letećoj - videćete i zašto) i vrlo iskusno je Alastorom ili Ifritom (svi veliki borci-šmekeri daju imena svome vernom naoružanju) izdiže u vazduh pa ležerno uzima prangijalo u šake i BOOM!!! Grdobe (posle onog BOOM grdoba je promenila broj, rod, i padež, o ličnom opisu da i ne govo-



rimo) se razlete po okolišu a na vama je da nađete sledeće spadalo i počastite ga istom turom. Onog trenutka kad vas kerovi (misli se na neprijatelje prim.aut.) "preteraju" u ćoše (dobro de, ne mora da bude ćoše ima i cirkularno-ovalnih prostorija) ili vas jednostavno okruže sa sviju strana, tu je i potez "spasavaj-se-kako-znaš" tj. kotrljanje u stranu - koji ćete pored salta vrlo često koristiti da se izvučete iz loših situacija.

I opet moram da se vratim na auto lock, jer stvarno izvanredno mnogo dodaje dinamici igre - diže tempo kako bi reko ja, jer onoga trenutka kada se dokotrljate, doskočite ili DOLETITE (ne, nije greška, polako samo, kasnije, kasnije..) o'ma možete nastaviti sa prašenjem po neljudima. Mada je konkretno kao oružje, mač (bilo koji) mnogo efikasniji nego bilo koje daljinsko roksanje pa makar bio u pitanju i rocket launcher (nekako je, PRAKTIČNIJI). Uostalom, shvatićete ovo i sami, kada dođete do borbe sa prvim od gazda (ili baš bosova ako hoćete), jer da bi ih otpravili u večna parišta (ili lovišta - mesto na koje odlaze GAZDE posle smrti), moći ćete vrlo lepo da uočite razliku.





Devil state - ili što bi rekli "and then, there is my BAD side"

A kako se aktivira ta njegova još ljuća strana?
"...Dosadiše se Marku glupe turkeze, te on uze ralo i volove, te on pobi turke janjičare..."
- citat nije baš najbolji ali shvatate šta oću da kažem. Dakle, kada se u momku nakupi dovoljno gneva (ako igrate RPG sretali ste se sa sličnim forama do sada sigurno, nešto kao limit u FF7), pritiskom na L1 dešava se ono čuveno "I došlo je do prekida filma..". Dakle budi se njegova nezgodnija strana - Dante se transformiše u đavolskog lika sa posebnim moćima. U tom stanju je brži, jači, i više "šteti" neprijatelje. Normalno, ovo stanje traje kratko, ali siguran sam da već sagledavate njegovu primenu u, recimo, "konverzaciji" sa nekim od gazda;) (neću više ništa komentarisati - ko razume, shvatiće)
Moram da pomenem da postoji još jedan način da dobijete priliku da probudite đavola u vama, a taj je da sakupljate ljubičaste orbove. Kad smo već kod sakupljanja, još jedna stvar koju ja prvi put vidim u igri, je da ne morate ići do tačne lokacije svakog od orbova - dovoljno je da im se približite i oni sami prilete k' vama. Divno, divno, sve je podređeno tome da igrate i uživate a ne da ODRAĐUJETE igru. Da, zeleni orbovi su zdravlje, a crveni vam dođu nešto kao "ške", koji možete iskoristiti za kupovinu, pa, mnogo toga. (čudo su "črvene", a Darko?)
Samu kupovinu obavljate uvek posle pređenog nivoa, a negde i u okviru samog nivoa, a sa unapređivanjem oružja i poteza (DA I POTEZA - ma neverovatno!!!) tu je i malo razmišljanja posle brutalne akcije. Eto, kod ovako sjajnih igara detalji samo izviru, prosto nema mesta da se pomene sve što vredi.
Ma po cenu da i neka slika ispadne iz preloma - moram da kažem za poteze. Znači, dosta nalik na RPG-ove, sakupljanjem orbova (kao sakupljanje EXP-a u RPG-u) možete kupiti sebi poneki novi potez mačem ili čak mogućnost letenja!!! Ljudi, jel' verujete vi ovo???





Nivoi

Cela igra je podeljena u etape, što je divna stvar. Prvo, stalno ste svesni svog napretka u igri - ne gubite motivaciju. Drugo, nema uzaludnog lutanja (opet ne gubite motivaciju) i treće što dobijate malo vremena da predahnete, što je vrlo korisno da se malo opustite pa onda opet da navalite (k'o Uki na 'ajneken, hehehe, i opet ne gubite motivaciju). A još kako sve ovo i izgleda, stvarno Capcom-ovci - alal' vam ćufteta! Prva stvar - pozadine više nisu prerenderovane. U pitanju su klasični poligoni i teksture. A opet sve to izgleda BOLJE nego prerenderovane pozadine iz Rezident serijala! Pozadina ima elemente personifikacije - izgleda živahno - ma mrda se, bre! Kamere su Ahilova peta ovog tipa igara. Ima trenutaka kada upravo zahvaljujući njima nećete moći da se ispravno orijentišete, ali šta da se radi? Filmsko kadriranje, koje donosi opštu atmosferu napetosti zahteva ovako postavljene kamere i tu za sada nema leka. I opet novina, kada se pozadinski (nevažni) objekti nađu ispred objekata bitnih za trenutna dešavanja na ekranu oni postaju transparentni, tj. omogućeno vam je da vidite kroz njih a sve radi boljeg snalaženja u prostoru. A kad je orijentacija u pitanju, ukoliko se dobro snalazite u prostoru, povratkom na neke pređene lokacije otvaraće vam se bezbroj tajnih misija.
Iako je u pitanju naslednik Resident Evila, Devil may cry je potpuno komplementaran prethodnikovom sporom gameplayu, i, (psst, nemaš više prostora Miljanko)
... MA ŠTA DA VAM PRIČAM VIŠE, IGRA JE ZAKON!!!





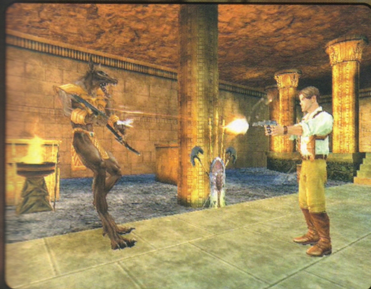
THE MUMMY RETURNS

Mihailo Tešić



Mumija se vraća. Opet i opet, nanovo i iznova. Ali, ovog puta se vraća kao JOŠ JEDNA akciono-avanturistička igra iz trećeg lica. Eto, tek je treća rečenica, a već me tri puta obli hladan znoj. Ali ne, nikako zbog užasa koji u meni izaziva pomisao o mumiji, već zbog užasa koji u meni izazivaju sve premise na osnovu kojih je ova igra stvorena.

Pod a) To je igra koja je napravljena po filmu, i to veoma svežem filmu. To uglavnom znači da je jadna igra nastala kao ideja nekih budžovana-producenata koji u njoj nisu videli ništa više od još jednog načina da zarade malo keša na filmu. To baš ne obećava kvalitet - govorim samo iz prethodnog iskustva, ništa više. Pod b) Film je Mummy Returns. Iako veoma zabavan kao vrsta puštanja mozga na ispašu i prepun zaista vrhunskih specijalnih efekata, teško da kao igra može doneti išta novo, pošto su sve ideje na kojima je film zasnovan već milion puta viđene u svetu igara, a od toga bar 75% otpada na jedan žanr... To je, pod c) - akciona igra iz trećeg lica. Aman, dokle? Dobro, dobro, možda ćemo videti nešto novo, naterah sebe da pomislim, iako ni u jednom trenutku nisam poverovao u to.



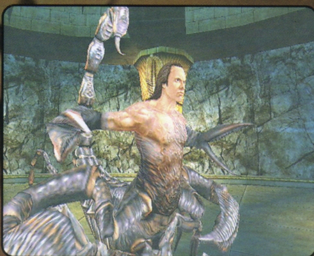
I da ne okolišim - svi racionalni razlozi koje sam naveo i zbog kojih sam razumno očekivao da ova igra bude jednostavno LOŠA - pokazali su se tačnima. Eh, zašto sam tako intuitivan i iskusan? Zašto sam video i igrao toliko igara i zašto imam toliko ukusa? Da nemam, mogao bih da uživam u JOŠ jednoj koja se ni po čemu čak ni NE TRUDI da odskoči od "provereno uspešnih" klišea, u ostvarenju za koje se u NAJBOLJEM slučaju može reći da je prosečnog kvaliteta. Ali, kada ste prosečni, to znači da se ne trudite. A ko se ne trudi, znači da nije dovoljno dobar. A ko nije dovoljno dobar, taj je LOŠ! (Eto, deco, zato uspeh "dobar" u stvari znači da ste loši. I mama i tata su u pravu kada nisu zadovoljni prosekom 3.0).

Mummy Returns počinje introom... koji je u stvari tekst koji se SATIMA ispisuje na ekranu, praćen "dramatičnim" glasom naratora koji smara li smara pokušavajući da vam "dočara" zaplet priče koji je doveo do početka igre! Vauuu - kako sam naložen - pričaj mi još i pusti mi još tih, o tako kul, slova, molim te! A i sama sadržina onoga što priča nije vredna pomena (tekst je prilično loše napisan i mestimično pati od ponavljanja). Uostalom, ako ste gledali film, to je to.



Jedino osveženje se sastoji u tome što možete da birate koga ćete da vodite - Ricka ili Imhotepa. Da, da, možete da vodite i zlotvora i zaista je drugačije, s tim što vam je u oba slučaja cilj da porazite Scorpion King-a. Ali sama igra ne donosi AMA BAŠ ništa novo: ako se odlučite za Rick-a igraćete Tomb Raider (osim što nema akrobacija, pošto možete skakati samo kada vam igra to dopusti tj. samo s ivica), a kao Imhotep igraćete Soul Reaver (opet osiromašen). Ne, zaista je bukvalno tako - zaboga, pa Imhotep čak obnavlja energiju tako što usisava duše svojih protivnika! Ah, da - Rick-a prati i njegova žena koja tu kao nešto puca i glumi neko ludilo. Meni je to bilo super zato što možete i nju da nabodete pesnajom ili nogom u stomak, a ona tada zastenje ("Evo ti, kučko! Ti si nas dovela u ovu grobnicu! NA! A ovo ti je što si ružno animirana! THUD! A ovo ti je što je igra glupa! Tras!") Dakle, treba šetkati (ponekad skakutati), skupljati predmete i oružja, tabati protivnike i rešiti poneki debilni puzzle.

Grafika - ma kao u Tomb Raider-u i Kain-u, i to na PlayStation-u 1. Nije ona loša, samo je PROSEČNA! Priča se odvija kroz cut-scene, koje su totalno ošljarene - likovima se čak ni ne mrdaju usta. Glasovna gluma - ma, šta je znam, ko da je bitno, ova igra je rupa, rupa kad vam kažem... čista mamipara na slavu filma, bez ikakve ljubavi i želje da igračima donese nešto novo.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.5	2.5	2.5	2.5



Igrača	1

PlayStation 2 Kompatibilno

PlayStation 2

Ime: The Mummy Returns
Izdavač: Universal
Sistem: PAL
Žanr: Akcija iz trećeg lica



MIljan Lakić

AGE of EMPIRES II
THE AGE OF KINGS



Verujem da su mnogi od vas sa nestrpljenjem očekivali izlazak DOBRE strategije za PlayStation 2. Da li će biti jednako dobra kao na PC-ju? I ja sam se nadao, ali nažalost moram da vas razočaram na samom početku - strategije jednostavno nisu za joypad. Miš i tastatura su tata i mama za strategije i tu se priča završava. Moram da pomenem da je ovu igru moguće igrati mišem i tastaturom i to preko USB priključka na prednjoj strani "dvojke", ali malo je takvih koji mogu sebi da obezbede ovako nešto, jer ako već imate PC nećete igrati ovu igru na konzoli to je sigurno.



Samo polako, da ne preskačemo stvari. U pitanju je klasična RTS (real time strategy), čija je suština u prikupljanju resursa (hrana, drvena građa, kamen i zlato) i "proizvodnji" zdanja, oružja, oruđa i ratnika i pravilnoj upotrebi istih do konačne pobede. To bi bila koncepcija u najkraćim crtama, a sad da ocenimo igru u svetlu upravljanja joypadom.

Ako ste igrali strategije na PC-ju, nećete biti zadovoljni, barem dok se ne naviknete na komande, i tu nema zbora. Upravo iz tog razloga ćemo dosta prostora posvetiti upravljanju u igri, po cenu da ovaj review liči na walkthrough. Opcije su iste kao na PC verziji sa dodatkom History opcije, koja je zanimljiva ako vas zanimaju "historijske" lekcije. Mod za jednog igrača se sastoji od nekoliko kampanja i Random map moda. Za početnike u strategijama, prva kampanja predstavlja tutorial mod, koji će vas vrlo efikasno upoznati sa načinom upravljanja imperijom. Pred početak svake misije dobićete, je li, konkretne zadatke i savete kako da što lakše ispunite uslove za završetak misije. Ne budite lenji, pa ih pročitajte.

Kada igra počne videćete sledeći veliki problem, rezolucija je prilično nezadovoljavajuća za pregledan prikaz svih dešavanja na ekranu. Razlog, za one koji ne znaju, je taj što televizor teško može da "proguta" visoke rezolucije koje i najlošiji monitori prikazuju. No dobro, da razmotrimo stvari u ovom (slabom) svetlu.

Selektovanje jedinica se vrši klasičnim razvlačenjem kvadrata uz pomoć iksa, ili duplim iksom za odabir svih jedinica istog tipa. Krug ima funkciju desnog dugmeta na mišu - znači komandni taster. Selektovanje se može vršiti i sa L3 i R3, što i ne bi bilo loše kad bi upravljanje išlo kako treba sa "analogijama", ali to je tako pipavo da nije upotrebljivo. Moguće je takođe uključiti opciju (isto gde i za L3 i R3) da se sa kružićem garizonuju jedinice - što podrazumeva njihovo lečenje i zaštitu od napada istovremeno. Kvadrat je za skrolovanje ekrana bez pomeranja strelice (da nisu ovo napravili igra ne bi ličila ni na šta), a držanjem kruga možete pomerati pointer po ekranu bez mrdanja ekrana.

Da bi se ubrzalo prebacivanje sa gornjeg dela ekrana u donji, komandni, i skratilo lutanje miša, može se koristiti R2, koji prebacuje miša u grid mod koji podrazumeva da svaki pokret miša prebacuje pointer na sledeću opciju iz menija - ovo drastično ubrzava kretanje po komandama.

Donji desni deo menija sadrži mini mapu i bar beskrajno korisnih opcija a to su sledeće...

Idle villager - uz pomoć ove opcije pronalazite besposlene seljake, vrlo korisno jer će vam se bez obzira koliko se koncentrisani na razvoj dešavati da ispustite neke detalje.



Igrača	1
PlayStation 2	Kompatibilno

PlayStation 2

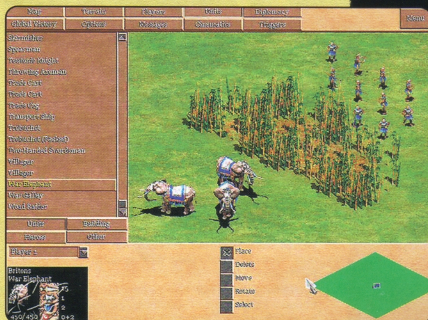
Ime: Age of Empires 2: Age of Kings
Izdavač: Konami
Sistem: NTSC
Žanr: RTS



Site of last event - MNOGO bitna opcija, šalje vas na mesto odakle je stiglo poslednje obaveštenje - ovo je NEOPHODNA opcija da bi mogli brzo da se krećete po celoj velikoj mapi i pravovremeno reagujete na obaveštenja tipa napad, ispilila se nova jedinica, sazidana građevina i sl..
Shortcut dugmence - preko kojega imate mogućnost da "brzo" dostupate town centru, ili bilo kojoj drugoj građevini, zatim da uključujete ili isključujete statusne podatke na ekranu. Moja preporuka je da ostavite samo broj poena, a da broj građevina i ostalo pogasite, zbog ionako malog prostora i slabe preglednosti.
Još bitniji je meni u kojem grupišete nekoliko jedinica i numerišete ih a posle ih lako pozivate ponovo iz istog menija. Ovo vam omogućava da mnogo bolje manipulišete jedinicama i bolje organizujete kretanje... (Dok ste u shortcut meniju dešavanja stoje), pa imate onda i tako...
Ode tekst na opis komandi, ali moralo je tako. Da ja čitam tekst negde, mene bi najviše zanimalo šta su momci iz Konamija napravili da naprave igru igrivom i preko joypada. Ali ipak kada se malo naviknete na komande dolazimo do srži igre, a ona je ista kao i na PC-ju, tj. obuzme vas skroz dok ne pređete sve kampanje. A onda dolazi Random map, i tek tu vidite da posle onolikih kampanja, još uvek nemate pojma. A tek šta znači igrati Age na zoni...
Na kraju, ako volite igraćete, ako ne ko vam je kriv...



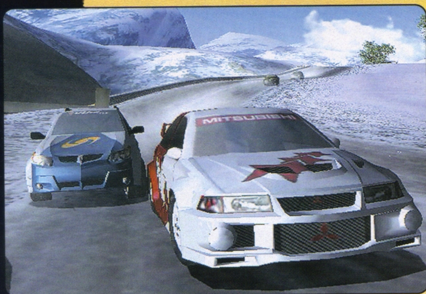






Miroslav Đorđević

GTC Africa



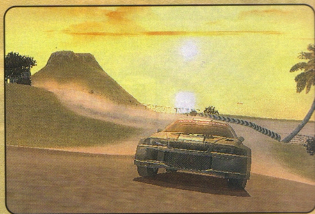
GTC Africa je jedan od retkih naslova koji se pojavio bez velike buke, to jest gomile najava, megalomanskih obećanja i ostale propagande. Pre nego što smo igru u redakciji istestirali, niko nije imao pojma o čemu se tu zapravo radi i šta od nje treba da očekujemo, ali kada je igra krenula, svima je postalo jasno da smo dobili još jedan hit na PlayStation-u 2.

U pitanju je ostvarenje koje zaista oduzima dah od prvog trenutka kada se s njim susretnete, po grafičkom kvalitetu ne mnogo daleko od Gran Turismo-a 3. GTC Africa je arkadna vožnja koju je najlakše uporediti s legendarnim Need for Speed-om 3 (NFS 3), nesporno najboljim delom u tom serijalu, čiji su nastavci bili samo očajnički pokušaj Electronic Arts-a da zgrne novac. Dakle, posle mnogo vremena, ponovo imamo dobru arkadnu vožnju koja ne pretenduje da bude realna, već samo ima za cilj da igrača svojom jednostavnošću upravljanja i šarenilom grafike maksimalno opusti i zabavi. Pa, da počnemo.

Sve staze u igri su smeštene širom afričkog kontinenta, to je sve prikazano u odlično animiranom introu, koji će vas maksimalno naložiti na samu igru. Posle njega sledi odabir moda u kome ćete se igrati i trka počinje. Igra će u startu pokupiti vaše simpatije zbog fantastične tehničke realizacije. Grafika je u stilu NFS 3, što podrazumeva veliku raznolikost i šarenilo objekata, kao i ogroman broj detalja i propratnih efekata. Lepotu sunca na zalasku, kao i njegov odraz na uzburkanom moru veoma je teško opisati - jednostavno ih morate videti da biste shvatili o kakvoj je lepoti reč. Takođe je vredan pomena i čest efekat prašine, koja ovde ne izgleda kao gomila lebdećih sprajtova, već je veoma realna tako da stičete utisak da su stvarno u pitanju milioni finih zrnaca koji se kao oblak podižu svaki put kada pređete preko nekog zemljanog terena. Sama vozila su modelirana savršeno i u potpunosti odgovaraju svojim uzorima, tako da ih je veoma lako vizuelno prepoznati. Između ostalih prisutni su Mitsubishi, Ford, Subaru, Pontiac i Renault modeli, koji su podeljeni u šest trkačkih timova. Svako od pomenutih vozila ima drugačije specifikacije i, što je najvažnije, upadljivo se drugačije ponaša na putu.

Ono što je krajnje impresivno u grafici staza jeste vidljivost na daljinu koja je impozantna. Ne postoje objekti koji će večito biti na horizontu, bez obzira na to što im se već pola sata približavate, već će se sve udaljene građevine polako približavati, tako da na kraju prolazite tik pored njih. Dakle, posle toliko godina igračkog iskustva konačno mogu da kažem da sam naleteo na igru u kojoj pozadinsko docrtavanje ne postoji (!!!), a pri tom frame rate ostaje veoma visok i sve naprosto klizi. Primetićete da celu trku prati helikopter, koji se neće uvek pojavljivati na istom mestu, već će stvarno ispratiti čitavu trku zajedno s vama. Na to bih verovatno i zaboravio da posle trke u fenomenalnom replay-u nisam video sebe na stazi gledajući upravo iz tog helikoptera. Ispoljena originalnost je još jedan veliki plus tvorcima ove igre. Više o grafici mislim da nema potrebe da pričam, samo pogledajte slike i sve će vam biti jasno. Sada bih hteo da kažem nešto o igrivosti, tako bitnom elementu svake vožnje, koji može da prodoru igre na tržište jako pomogne, ali takođe može da je učini i neigrivom. I igrivost je u stilu NFS-a, što podrazumeva slabo osetljive, grube komande, meni tako prirasle za srce. Možda nisu realne, ali su makar praktične, jer s ovakvim načinom upravljanja ne morate da pipkate taster za skretanje u krivini plašeći se da će kola početi da se vrte u krug, već možete slobodno da stisnete dugme, a vozilo će opušteno skliznuti u krivinu. Jedina mana igre (što možda i nije mana jer je u pitanju arkada) je nepostojanje oštećenja i bilo kakvog budženja mašine između trka u šampionatu. No, zarad izuzetnih drugih aspekata ovog ostvarenja, mislim da treba da oprostimo programerima na ovom malom propustu koji će, nadam se, biti ispravljen u nastavku. Igra je u najmanju ruku fantastična i ako posle toliko hvaljenja u ovom opisu još uvek niste shvatili da je jednostavno morate kupiti, istaći ću to još jednom.

GTC Africa je ostvarenje koje svaki ljubitelj vožnje jednostavno mora da ima, jer je jedno od najkvalitetnijih u svom (arkadnom) žanru.





Igrača	1 - 2
PlayStation 2	Kompatibilno

PlayStation 2

Ime: GTC Africa
Izdavač: Rage
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	4.5	5.0

95%

Kinetica

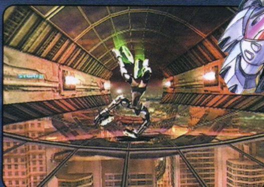
Satori Jo





Wipeout serijal. Extreme G serijal. Rollcage serijal. I masa neuspešnih futurističkih trka iza ova tri najuspešnija serijala istog žanra. Neočekivano, Kinetica se lagano priključuje samom vrhu, mada ga još uvek ne dostiže.

Trke kao trke, igramo ih od samih početaka video igara, ali tek sa PS-om kompjuteri su dostigli potencijal da igru uviju u specifičnu atmosferu, a to je omogućilo Wipeout. Ne samo da je ova trka koristila nemogućna vozila, već je stvarala atmosferu koja je igrača ubacivala u okruženje kojem se može poverovati. Zaista se trkamo u budućnosti. I veoma uživamo!



Vratimo se na ona tri futuristička serijala s početka ovog teksta. Kinetika je preuzela sve najbolje momente iz njih i dodala ponešto svoje. Ipak, ukupni utisak nije fantastičan koliko bi trebalo da bude da bi se najbolji momenti ovih igara skupili u jednu.

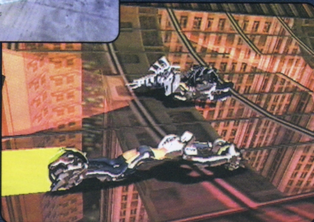
Prvo, ono originalno u Kinetici su vozači/vozila. Između njih ne postoji razlika, oni su jedno. Sam vozač je ujedno i vozilo, polegnut po stazi, s točkovima na rukama i nogama, kao što slike lepo pokazuju. Jako kul. Ostatak je pokupljen od već pomenutih serijala. Wipeout je dao ceo koncept trkanja u budućnosti, na neverovatnim stazama s neverovatnim vozilima. I naravno tehno. Muzika koja ide uz atmosferu. Extreme G je doprineo dizajnu staza, najneverovatnijem mogućnom . S lupinzima, račvanjima, vožnjom po površini ili naopačke u odnosu na nju, vožnjom po stranama, horizontalno i vertikalno. Vožnjom na sve mogućne načine. Rollcage je doneo skokove, alternativne puteve i veliki haos borbe tokom trke.



Kinetica sve ovo odlično sklapa u jednu igru, mada pretežujući s nekim detaljima smanjuje uživanje. Grafika je, mora se priznati, odlična. Modeli vozača/vozila su jasni i dobro animirani, što pruža odličan utisak njihove hibridnosti. I sam dizajn likova je odličan, pa svaki ima svoje lako prepoznatljive osobenosti. I staze odlično izgledaju, mada one koje su u prirodnijim okruženjima imaju malo primetne oštre ivice. S druge strane, sam dizajn urbanijih staza je izuzetno konfuzan jer nije jasno koja je najbolja ruta, pošto ih ima izuzetno puno i korišćenje određenih je često pitanje sreće a ne umeća.

Tokom trke, na stazama se nalaze predmeti koji, kada ih skupite u određenom broju, daju ili oružje ili turbo. Ovo se baš ne dešava tako često, pa uspeh u trci retko zavisi od oružja. S turbom je druga stvar, pa je najbolje adekvatno ga iskoristiti. Uspeh u trkama će zavisiti koliko od pravilnog odabira rute kroz stazu toliko i od korišćenja specijalnih tehnika proklizavanja, pa Kinetica postaje jedna vrlo igrački zahtevna igra. Mora se pomenuti i mogućnost izvođenja trikova dok ste u vazduhu posle velikog skoka koji pune zalihu turboa.

Muzika je naravno tehno, potpuno odgovarajuća jednoj ovakvoj igri i atmosferi koju ona pokušava da stvori. Ipak, sam utisak trke i nije baš najbolje prenesen, pa adrenalinsko uzbuđenje koje ja pamtim iz Rollcage-a ovde nije prisutno. Ova trka je nekako bez emocija i to je njen glavni problem. U svakom slučaju, Kinetica ima potencijal i sada, a ako neki budući nastavak doda uzbuđenje trkama i malo smanji doživljaj dizajnerima staza, ovo bi mogao da postane još jedan vrhunski serijal futurističkih trka.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	4.0	3.5	5.0	81%

Igrača	1

PlayStation.2 Kompatibilno

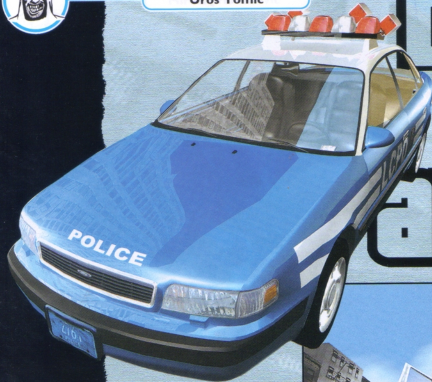
PS2 PlayStation.2

Ime: Kinetica
Izdavač: Sony
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja



Uroš Tomić

Grand Theft Auto III





"...i moj grad je brate, sranje, brate. I ko zna šta sve proš'o sam? Škola, ulica - k'o dobar dan, zamalo post'o narkoman...
Kad bi mogao da biraš brate, ko bi bio?
Malo se "giraš", nekada si pio - sve ti se smučilo, hoćeš dvorište sa vilom, odeću sa "krokodilom" kroz kraj da furaš automobilom...
I praviš sranja - PA ŠTA?
Ovde Bog svima prašta, svaki klinac mašta: odela, kožna tašna, kožna jakna, kožna leptir mašna, jedna "gajba" i garaža i mašina strašna!..."
... I ja sam skroz bio u tom fazonu, oduvek - od kako znam za sebe. Možda sam zato ovoliko "prso" u mozgu. Sve je počelo na tipično srpski način - klinac s ulice, mlad i perspektivan, preterano bistar i previše iskvaren, želeo sam pare, žene, DOBRA KOLA... Onda sam upoznao NJU i bol koji ostaje posle ranjavanja iz neposredne blizine, a da ne pričam o slomljenom srcu i otetoj "vreći" novca, koju smo pet minuta ranije otuđili od zbunjenih šalterskih službenika Komercijalne banke Srbije. Sirene, bolnica i VELIKI BOL...

Igrača: 1

PlayStation.2 Kompatibilno

Ime: G. T. A. 3
Izdavač: Rockstar
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija kroz vožnju

PS2 PlayStation.2

Oporavak.

Noć i tama, kiša, sećanja koja paraju um - suđenje, izricanje kazne, 25 godina za pokušaj pljačke i nanošenje teških telesnih povreda, njeno ime nisam ni pomenuo... A onda - deportacija i dva poznata lica u plavom transportnom vozilu, jedno s ulice, Osmica - moj stari drug iz "kića", ćelav i mračan kao bilijarska osmica koju je mogao da utera preko četiri kugle, pijan kao majka. Ni sam više ne znam kako je dobio nadimak, a mislim da je i on davno zaboravio. Drugi, stariji prosedi gospodin, mekog držanja i surovog lica - lica s naslovne strane koje se teško može zaboraviti, veliki vođa ganga sa Zvezdare. Škripa kočnica i otvaranje vrata, dva uniformisana lica beru grožđe u suzama i trojica "čekića" s kratežima u rukama. Oteli smo ključeve prestravljenim kljunovima, te smo ih lišili svesti. Pistolerosi su utekli sa svojim Donom, ni ne gledajući nas, nekoliko trenutaka pre no što je veliko BUM "strovalilo" pola Gazele u vodu uz zaglušujući tresak. Gledao sam u pravcu vatre, zadivljen profesionalizmom, a onda oteo kola prestravljenoj devojčici (A3) i udario po gasu. Sklonili smo se u blizini Plavog mosta. Osmica je tamo znao neke ljude, nekog musavog podvodača - Luiđija Pilićara, koji mu je "došao" neke pare, pa smo otišli tamo, zemili neke kožnjake i ponudili svoje usluge. Trebalo je razvesti neke devojke, pa sam, koristeći svoj talenat, pribavio jedan CRX (da ne upropa







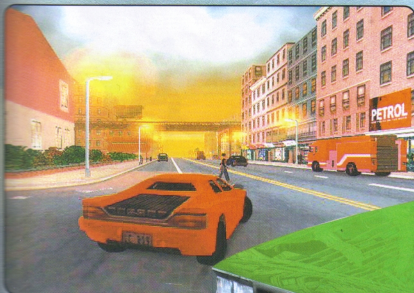
stim A3 na `dropIje`, gre`ota je) i sredio stvari. Luiđi mi je pustio poruku da sam mu neophodan, pa sam se iscimao do njega da vidim šta ga guši. Dočekao me je izbezumljen (i musav kao i obično), mašući svojim dugim, nagriženim, CRNIM noktima (po kojima je i dobio nadimak PILIĆAR) i krenuo da `broji` i proklinje... `Onaj Šabani, KAMEN MU U USTA, ZMIJA MU MEĐ` OĆI, što krade sulj-pa na Zelenjak` mi `e maltretiro DŽurDŽu (inače Đurđu, ali neki zbog ZUBNOG DEFICITA vrzaju dok pričaju). Idi i upoznaj `njegovi usti s` BLEJZBOLKU`, a onda i njegovi zubi s` AZVALT!!! Otmi mu onaj krš i prevarbaj ga, pa dođi po novci...`.

Nismo imali dovoljno rica-pa za podmićivanje žandarije, imali smo samo po bejzbolku i dva automobila, ali smo znali da su Luiđijeve devojke povezane. Đurđa nas je kasnije u znak zahvalnosti upoznala sa Đonijem Burgijom. Devojke su ga tako zvale jer je obično jednu držao u ruci, a drugu `pod odeždom`. Ostalo znate i sami. Napadi na ulici, miniranje kola Debelom, rokanje s Trijadama kod restorana `Peking` i na kineskom buvljaku u blokovima. Sinoć mi se javio (Đoni) i rekao da se pojavim ovde, a ja juče nisam ni shvatio sa kim sam se vozio. Moje najdublje poštovanje Don Toni! Duboko sam se poklonio i poljubio masivni, zlatni prsten na njegovom domalom prstu. Sedeo sam `na stanu` veoma velikog igrača, koji je u meni video neslućeni potencijal, a on mi je upravo dozvolio da mu ukažem poštovanje! Primljen sam!! - Video si makinu, bambino?- Kako da ne vidim onu CRNU SENTINEL AŽDAJU, koja se presijava na podnevnom suncu, tik do bazena? Joooj, moj, moj, moj, KUKU - meni,meni,meni DAJDAJDAJ!! -.

Ključevi su zazviždali kroz zrak, a ja sam ih maznuo u letu, ne skidajući pogled s njegovog lica. Klimnuo je glavom u znak odobravanja i namignuo telohranitelju da me otprati i dariva. Stajao sam ispred svojih novih kola, pun love, naoružan i opak. Posle samo `par dana` podigao sam svoj kriminalni rejting i postao osoba od poverenja, `mudrijaš`, kako bi neki rekli, zaradio preko 90.000 dolara i pobio više ljudi nego Osama i antrax zajedno. `Onda sam se tome obradovao jako i viknuo - BRAJKO, oću i ja ovako, a MILJAN me šakom u potiljak ošine i ljutito kaže - Gasi spravu sine...`. Matrix?

`REAL LIFE SUCKS - THATS WHY WE SELL VIDEO-GAMES`

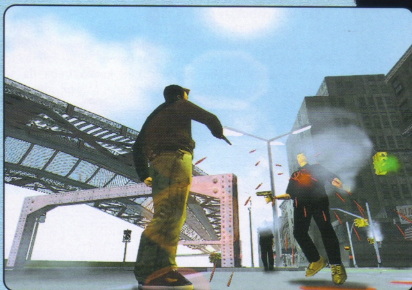
Sve mi je zapuckalo `belo` pred očima, a on je nastavio polušapatom - Si` ti bre normalan, ludače, što urlaš? Tri sata je ujutru, svi spavaju, a ti ne prestaješ da igraš... Znam i ja



da je igra FENOMEN, ali - odlazi više, nisam spavao tri dana, haluciniram jastuk i jorgan gde god da sednem ili legnem... -Ali, mmmmmm, brate, igra je tek - počela, a ja MORAM da je... OPIŠEM. - Znam ja to lepi, ali...-, -Ma, nema ali, MORAM da je OPIŠEM.- -Šta buncaš bre, opet me onako čudno gledaš, cakle ti se čudno oči...- -Nenene, nisi me shvatio Miljanko, izvini ali MORAM da je OPIŠEM!- Flashback...

Taksista se zbunio kada me je pitao gde ću, jer sam mu ja `ladno rekao - MORAM da OPIŠEM - IGRU... Flashback... Dobro je, stigao sam kući. Flashback...

Tri dana kasnije mi se vratila moć govora. Igru im NE VRAĆAM!!! Tekst sam poslao mejlom, nisam spavao, ali sad sam kul, nema više flashbackova...



Ako niste primetili (a pojedini nisu zbog sopstvene sporosti), ovo je PRVI UTISAK koji je na mene ostavila ova igra, a ako nakon čitanja uzmete igru, shvatićete o čemu sam govorio (i zašto sam to na ovaj način PREDOČIO). Džaba reči, džaba slike - ovu igru treba doživeti... Lažem? VAAŽI! Ajd ako smete uključite igru i sami ćete da vidite šta, kad i kako tj. šta SVE, kad PRE i kako TAKO DOBRO?!! Možda ste primetili opasku u tekstu T.H.P.S.3, pa vam još jednom moram ponoviti - IGRA JE SAVRŠENSTVO! Fuzija više žanrova, uobličena sa stilom, šmekom, šarmom, bogatstvom detalja, bogatstvom grafike, zvuka, efekata... Pa onda priča, pa atmosfera, pa... pa-pa papane, zdravo mozak, zdravo razum, zdravo ZDRAVLJE, ŽENE, IZLAŽENJE, ova IGRA JE ČUDO!!

Prva mana je veliko M (Mature Rated - ili, nije za maloletne, prim.aut) na omotu, a ono nije tu za džaba. Ja sam skroz za to da se deci dozvoli da se ovakve igre igraju, ali nažalost, u celom svetu postoje ti, ti, TI... KRITERIJUMI koji se moraju POŠTOVATI. Kako ja nemam problema s maloletstvom (ni kada su devojke, ni kada je delinkvencija u pitanju), oduševljeno sam pristupio igri,





bejzbol palici i prvoj starici na ulici... pa drugoj, pa crncu, pa devojci (ona mi je, nažalost, pobegla). Mislim - nema zmajevi i zečevi, ježevi i mrmoti (mungosi), novčići, cvetići, kamenčići - ovo je bre ogledalo srpsko - mrak i tama usred bela dana, otimačine i nasilje, hard-kor "maltreti" ljudi, krv prska na sve strane... I žandari na sve strane. A grad, kao da je živ, kao da pulsira i to u pravom smislu tih reči. Preko dana jedna situacija - po noći druga, diluje se, motaju se žene sumnjivog morala, "lapa" se (Srbija je socijala), žandari su u patroli, neprijatelj sluša...

Tri strane je malo za PRVI UTISAK (zato sam ga tako slikovito prikazao), a kamoli za detaljan opis. Ovo je igra koju NE MOŽEŠ opisati ako je ne igraš barem 25-30 sati (a i to iziskuje visok stepen stručnosti), a koliko treba da se SKROZ KOMPLETIRA, to Bog sveti zna. Mislim - dva reži-



ma kretanja, jedan u vozilu, drugi "pjehe", ukupno devet kamera (4 za režim hodanja, 5 za vožnju), 81 različito vozilo, svako sa sebi svojstvenim karakteristikama i izgledom, a svako konstruisano iz 17 particija koje se mogu razoriti, pre nego što vozilo "plane" i eksplodira. Pa zatim oružja, kojih zajedno s pesnajama ima 11 (bejzbolka, sačmara, utoka, uzi, AK47, M16, molotov, granate...), pa ljudi na ulici, a svako drugačije izgleda i reaguje na suočavanje s naoružanim čovekom (neki beže, neki iskuliraju, neki vas napadnu, hodaju unatraške i mašu rukama...), maaaa BRUKA! A kada uđete u vozilo? Svako vozilo se drugačije ponaša, morate malo da se upoznate s mehanikom kretanja, pa da malo prozujite po okolini, čisto da se srodite s ambijentom i upamtite kako bliže do garaže, poslodavca, oružare ili farbare... Mislim, pretpostavljam da ste dakako već igrali GTA2 ili da ste makar jednom VIDELI kako igra izgleda. Pogled iz ptičje perspektive koji je karakterisao dvojku je i ovde prisutan, pa moram priznati da me je zbunilo, jer, kada igrate u tom režimu, pa promenite pogled na treće lice, tik iznad glave, spoznate u kojem se vi VIRTUALNOM PROSTRANSTVU nalazite. Čega u tom prostranstvu još ima? Ovo je jedna od igara koje obiluju detaljima. Vreme je detaljno obrađeno, kola su detaljno obrađena, zadaci su detaljno odrađeni, mini-igre, statistike (mm vode koja je pala, pređeni put, kriminal rejting...) i sredine u kojima se nalazite. Sve je prepuno detalja koji će vas oduševiti, koji će vam skrenuti pažnju, koji će vas odvući od glavnog toka priče. A šta je u stvari cilj?



"...I sve se vrti oko para, lepe cice oko bara, nemam komentara - il' sam lud, il' me pogled vara.



Hiljade maraka, treba mi nov par cipela i patika, bez keša, osećam se poput zemljoradnika! Jer hoću BMW - M3, TDI, dva-tri Golf-a CRX Honda..." i još štošta. Tu su i mini-igre, tj. mogućnost za zaradu sitne love i kratku razonodu. Pritiskom na dugme R3 startovaćete jednu od četiri - vatrogasac, taksista, medicinar i žandar, ali samo ako ste opcigovali neko od četiri vozila javnih službi. Tu su i umobolni skokovi i Frenzy (pobiti određeni broj ljudi ili vozila ili tako neki trip) misije, a što se tiče glavnih misija... Prvo ćete raditi za sitnog svodnika, kome ćete morati da taksirate meso na klanje (koje cinično komentariše i provokativno priča), a već ćete tu primetiti ogromnu dozu cinizma i mračnog humora, te fenomenalnu govornu glumu, kao i propratnu gestikulaciju s kvalitetnim facijalnim animacijama. A zatim za sve veće mangaše, pa tako sve dok se ceo grad ne "raspakuje". Onda, tu je i sam grad, sandučići, semafori, reklame, nadvožnjaci, podvožnjaci, zgrade u koje možete da uđete, brzi servisi, tri velike celine svaka sa sebi karakterističnim izgledom, arhitekturom, ambijentom. Na sve strane ćete pronalaziti razbacan materijal za skupljanje - sakriveno oružje, paketiće koje morate da pronađete (100 komada), instant stunt-jump rampe (za izvođenje vratolomnih umobolija), pilule za usporavanje (Max Payne), zvezde za smanjivanje nivoa traženosti (što je viši, to vas više murije ganja - na 4. vas jure helikopteri, a ako uspete da doživite najviše nivoe traženosti, videćete i barikade, specijalce i TENKOVE), zdravlje... Grafika i muzika - ČUDO, NEMAM BRE VIŠE MESTA!!!



ISPIS

Hvala vam svima, majci koja me rodila, bolesti koja me oslobodila, ženi što me u srce pogodila, firmi koja je igru izradila i fabrici koja je Zemlju zagadila. Izvinjavam se svima koje sam povredio i uvredio za vreme odrade ovog teksta, grupama i autorima čije sam tekstove uzurpirao i eventualno prepravio, te rukovodstvu časopisa na ustupcima koje mi redovno čini, uprkos mom lošem ponašanju, ludilu i okasnelom i nekompletiranom pubertetu, probijenim rokovima i prekoračenjima prostora. Možda se sa mnom nećete složiti, ali ja ovo ČUDO ocenjujem sa 10-kom. Cyberpunk je počeo...

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	5.0	5.0	5.0

99%

LOTUS CHALLENGE



Satori Jo











Duh Lotus vozila, to je ono što je ovu fabriku veoma specifičnih kola i održalo i proslavilo od 1948. i prvog Lotus modela. Lotus modeli daju vozaču jedinstveni osećaj dok kolima upravlja i upravo je taj osećaj, zajedno s neverovatnom brzinom, ono što čini Lotus duh. Kuju, softverska kuća koja stoji iza igre Lotus Challenge, pokušala je da pravljenju svoje igre priđe na isti način na koji dizajneri Lotusa dizajniraju kola. Učiniti ih specijalnim i jedinstvenim. E, s video igrama je malo teže to postići nego s kolima.

Najbitnija stvar koju je Kuju uvela jeste mogućnost upravljanja virtuelnim Lotus modelima na način koji do sada nije korišćen u video igrama. I na samom početku, kada se igra učita, igraču je ponuđena mogućnost da izabere između tri vrste upravljanja kolima. Standardni jasno koristi levi analogni joystick za skretanje. Novi način upravljanja isto koristi levi analogni joystick, ali umesto da koristi pokret levo-desno za skretanje, prema okretanju volana u pravim kolima, joystick se mora rotirati da bi kola skrenula. Treći mod je hibrid koji koristi oba sistema.

Sve ovo lepo zvuči na papiru, čak i jako interesantno. Da odmah prekinem neizvesnost, mada mi se čini da već vidite kuda idem, u praksi se ova dva načina upravljanja malo ili skoro nimalo ne razlikuju. Prava šteta, jer ovaj način može da





bude veoma praktičan i dobra alternativa standardnom upravljanju, ali je u ovoj igri pogrešeno time što kada rotirate joystic, potrebno je samo malo zavrteti ga da se skrene. Ovaj način bi bio mnogo korisniji da je napravljeno da se joystick mora okrenuti barem ceo krug, što bi ponudilo više preciznosti u skretanju. Ovako, preciznosti je jako malo.

Ostatak igre, pak, je vrlo kvalitetan. Grafika je specijalno lepa, boje su jako pastelne, što ih čini veoma različitim od ostatka PS2 softvera. Ipak, asfalt na kojem se trkate je vrlo neprirodne braon boje, pa se sve vreme čini da vozite po zemlji. Takođe, u igri je dosta korišćen efekat malo pomerenog fokusa, pa je grafika, malo primetno doduše, zamagljena.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	4.0	4.5

79%

Po strukturi, ova igra je skoro identična NFS Porsche Unleashed-u. Drugim rečima, ovo je potpuno Lotus proizvod. Celokupna istorija sa objašnjenjima, svi bitniji modeli, pa čak i neki specijalno pravljeni za igru, autentični fabrički podaci o upravljanju svakim specifičnim modelom kola koji je u igri, autentični trodimenzionalni modeli, autentična fizika. I naravno staze, sa Lotusovom test stazom među ostalih sedamnaest, što ukupno čini osamnaest vrlo raznolikih staza, koje dalje imaju svoje varijacije. I modela ima jako puno - 38, i to najrazličitijih vrsta, od sportskih do formula 1, pa se ne može reći da igra ne ispunjava sve želje jednog zaljubljenika u Lotus.

Samo trkanje je dovoljno dobro, mada ne i savršeno, najviše zbog upravljanja na koje je potrebno navići se, bilo koji od upravljačkih modela da se izabere. Ukratko, ova igra je jako kompleksna, najviše zbog količine i staza i modela kola u njoj za koje je potrebno vreme da se otključaju. Znači, vremena će oduzeti na pretek, a da pri tom ne postane dosadna. A zbog privlačnosti licence, ljubitelji automobila će imati šta da u njoj otkriju. Nažalost, upravljanje malo smanjuje uživanje, ali je ovo i pored toga jedna od boljih trka za PS2.



Igrača 1 - 2

PlayStation2 Kompatibilno

Ime: Lotus Challenge
Izdavač: Virgin Interactive
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja

PS2 PlayStation2



Miljan Lakić

FireStorm Upad



Najmoderniji dizajn nekog kontrolera za PlayStation i PlayStation 2.

Zaboravite sve stare obične kontrolere i predajte se zavodljivom stilu Upad-a. Ovaj moderni i uzbudljivi dizajn s gumom obloženim drškama osigurava vam maksimalni komfor u igranju vaše omiljene igre!

Sjajne nove mogućnosti U-pad kontrolera obuhvataju...

- 2 ugrađena elektromotora s novim optimizovanim vibracionim funkcijama
- 2 analogne palice (među igračima poznate kao "analogije") omogućavaju potpunu slobodu pokreta koja ne postoji na digitalnim komandama (a naši igrači kažu "krstić")
- 8 POTPUNO ANALOGNIH DUGMIĆA, što znači da će zavisno od igre koju igrate, jači stisak prouzrokovati i npr. veći gas, jači šut ili dalji skok...

i 3 moda rada, digitalni, analogni i Negcon mod (posebno označen u igrama koje ga podržavaju)

Osim boljeg ležanja u ruci, hvatovi obloženi hrapavom gumom sprečavaju da vam u kritičnim situacijama kada se ruke znoje joypad isklizne iz ruke.

VAMPIRES COUNTDOWN

Kermit





Hm, nikako da tražite rešenje neke normalne igre. Sve neke karakondžule, vampiri, mrtvaci, zombiji, čudovišta, drakule ... Dokle bre? Šta je sa Barbi, Mikijem, Šiljom i kompanijom? Šala naravno, ali stvarno na red dođoše vampiri. Namučili su vas opasno, rubrika "Pomagajte drugovi" je zatrpana pitanjima za ovu igru, pa je red da vam svima odgovorimo o istom trošku. Top lista se menja iz dana u dan, što je pohvalno. Nastavite da budete aktivni, a mi ćemo kao i uvek objavljivati rešenje za igru koja ima najviše vaših glasova.

Trenutno stanje je: 1) Alone In the Dark - 47, 2) Cowert Ops Nuclear Down - 41, 3) Driver 2 - 35, 4) Dracula 2 - 30, 5) Tomb Raider 3 - 29, 6) X Files - 28, 7) Soul Reaver - 27, 8) Syphon Filter 2 - 24, 9) Tomb Raider 2 - 24 i 10) Medal Of Honour: Underground -18 glasova. Bili ste dobri i aktivni i nastavite tako.

Savet:



Pre nego što počnete da igrate, pročitajte deo rešenja da bi mogli unapred da znate šta vas čeka i da bi mogli da planirate slobodna mesta za držanje predmeta i potrošnju municije. Jedino tako nećete doći u situaciju da vam nešto treba, a vi nemate mesta da ga pokupite. Municije imate uvek dovoljno, pa opletite po čudovištima bez pardona. Kad god imate prilike upotrebite jače oružje. I još nešto. Da bi igru završili kao dobar momak potrudite se da spasite što više vampira. To naravno radite sa pištoljem sa uspavljujućom municijom i svetom vodicom.

Uvod:

Igru počinjete u kazino klubu Legan. Igrate kao policijski inspektor Keith, koji je došao u klub kao obezbeđenje. Tu se svašta izdešavalo i odmah ste suočeni sa problemom - imate samo 3 minuta da izađete pre nego što klub odleti u vazduh, a oko vas se muvaju povampireni posetioci kazina u nameri da se nahrane - vašom krvlju. A za sam kraj igre, treba da sprečite oživljavanje "glavne barabe" Gella, da spasite jedno devojče, i da spasite - svet. Sitnica. No, otom, potom.

Disk 1:



Odmah upotrebite STAN 1-A pištolj i uspavajte ih, pa ih polijte belom vodom (sveta vodica il nešto slično) da se "unormale". Tako vas više neće napadati. Pazite, samo vampiri koji se lagano "trzaju" su uspavani, a drugima ne prilazite! Popnite se uz stepenice, idite desno pa prođite kroz vrata. Videćete mrtvog čuvara. Nastavite dalje i naći ćete stepenice koje vode u "Clarice". Popnite se i u sobi će vas dočekati još vampira. Kada ih "pokrstite" pokupite municiju, piće, Keno Ticket i na mašini odštampajte mapu. Uđite u malu sobicu pored mašine i otvorite sef tako što ćete poređati diode u srednjem redu horizontalno. Pokupite "Susie ID Card". Tu se nalazi i kompjuter pomoću koga možete da snimite poziciju, kao i da čitate poštu i







da pristupite skladištu stvari koje ne možete da nosite. Kompjutera ima na raznim mestima, a na mapi su označeni kao beli pravougaonici. Idite u "Cheryl" i ubijte vampire. Obavezno pokupite Keno listić i municiju. Idite u sobu sa strane.



Naći ćete beleške i "Cheryl ID Card". Sef se otvara na isti način kao i prethodni. Idite na stepenište suprotno od onog kojim ste došli i sredite vampira i vampirku. Idite do kraja hodnika i naći ćete "Nancy ID Card". Tu se nalazi automat za sokove, pa možete potrošiti neku kintu da kupite osveženje sa kojim ćete moći da povratite energiju.



Vratite se u "Cheryl", pa u "Clarice" i idite dole u "Nancy". Sredite 4-5 vampira i pokupite beleške, 2 kutije municije i flašu (flaša služi da u nju stavite 3 pića i tako sačuvate mesto za pemetnije stvari). Upotrebite "Susie" i "Alice ID Cards" da otvorite vrata. Otvorite i jedna i druga iako vam sada ne trebaju. Trebaće vam kasnije, a nećete imati čime da ih otvarate. Idite u "Alice". Prođite kroz bilo koji hodnik - oba vas vode tamo. Keith, to jest vi, sreće devojku koja se zove "Misato



Hayakawa". Posle priče, pretražite sobu i naći ćete municiju i ključ, u prizemlju municiju i piće, a na drugom balkonu municiju i pištolj. Svi sefovi se otvaraju na isti način. Vratite se u "Nancy". Ako vam treba para, možete igrati rulet ili slot mašine. Imajte na umu da je maksimalan iznos koji Keith može da ima 9999$. A takođe imajte na umu da vam to ne treba. Popnite se na platformu na sredini prostorije i



upotrebite ključ da otvorite vrata. Uđite i popnite se uz merdevine i idite desno. Na kraju puta naći ćete "Leagan ID Card". U povratku napašće vas ogroman "komarac". Upotrebite pištolj i utamanite ga.



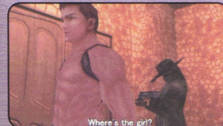
Vratite se u "Nancy" i idite do ulaza "Leagan" i upotrebite karticu. Naći ćete municiju. Sredite vampire i idite do statue kojoj svetle oči. Tako ćete uključiti struju za lift na pozornici. Vratite se na pozornicu i liftom siđite u sobu ispod. Pokupite municiju, pumparicu, beleške i video traku. U sporednoj sobi pristupite kompjuteru i ubacite "Leagan", "Susie" i "Cheryl" ID kartice. Pre toga budite sigurni da ste otvorili sva vrata! Ubacite slovo "M" kao šifru i otvorili ste vrata u "Screaming Moon". Vratite se u "Alice" i prođite kroz vrata u prizemlju u hodnik koji vodi u "Screaming Moon". Usput imate automat sa osveženjem. U prvoj prostoriji naći ćete 3 kutije municije i mašinu za mape. Odštampajte mapu i

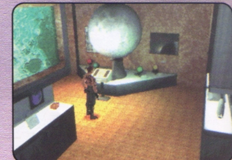


uđite kroz leva vrata lifta. Opet ćete sresti Misato-a, a kad izađete iz lifta čekaće vas neki tip u crnom. Pretražite prostoriju i naći ćete kutiju municije, ključ i video traku. Vratite se liftom dole i popnite se stepenicama. Sredite nekih 4 - 5 vampira i prođite hodnikom do drugih stepenica i druge prostorije. Čeka vas gomila vampira i municija, piće i beleške. Upotrebite ključ da otvorite dupla vrata i produžite dalje. U prostoriji sa kompjuterima srešćete po prvi put vukodlaka. Upokojićete ga sa 4 metka iz pumparice. Idite dalje u sledeću prostoriju gde vas čeka još vampira. Idite kroz vrata desno od ulaza. Još vampira. Ako vam nije do tuče, trčite oko stolica i izađite kroz druga vrata. U hodniku su još dva vukodlaka. Produžite do stepeništa, ali pre nego što siđete okrenite se levo i uđite u malu sobu. Pokupite dve kutije municije, piće i ključ. Sad siđite dole i prođite kroz bilo koja vrata u glavni hol. Opet idite istim liftom i upotrebite ključ. Opet srećete Misato. Kad ode, pokupite piće i ključ i vratite se liftom dole. Sad idite desnim liftom. Imate 4 vampira na vratu, pa kad ih skinete, pokupite hranu, flašu i dve kutije municije. Idite dok ne dođete do sobe za snimanje. Tu imate još dve kutije metaka i piće. Tu je takođe i televizor. U televizor ubacite kasete i dobićete dve fotografije. Izađite kroz druga vrata i suočićete se sa 2 "komarca". Odmah tu uđite u "DM Control Room". Pokupite ključ, dve kutije municije i belešku. Idite do ekrana koji svetle i dobićete kartice "Card Disk A i B". Vratite se do lifta i ponovo idite stepenicama. Idite do plavih duplih vrata. Provozajte se pokretnom trakom do ulaza u "Evil House". Tu uzmite "Spear Key" i vratite se u "Screaming Moon". U hodniku sa kompjuterima naići ćete na neke kojima svetle ekrani. Uključite ih i idite u glavni hol pa ponovo upotrebite levi lift. Idite do knjige koja je pod staklom i uzmite je. Otvoriće se dve table. Jedna je odmah iza vas i tu ubacite "Card Disk A" i



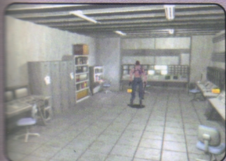
ukucajte "SUN" kao šifru. Dobićete "Card Disk C". Idite u sledeću sobu do kompjutera ispod velikog modela Meseca. Ubacite "Card Disk B" i ukucajte







"MON". Dobićete "Card Disk D". Ponovo idite do desnog lifta, pređite sobu za snimanje i uđite u "DM Control Ro-



om". Ubacite kartice i otvorićete vrata za "Susie" u "Fear Moon". Idite na prvi sprat i napustite "Screaming Moon". Opet ćete sresti tipa u crnom. Idite u "Fear Moon". U hodniku vas čeka još vampira. Pređite



kroz "Alice" i iznenađenje - još vampira! Uđite u "Nancy" i ubijte dva džinovska slepa miša ili pobegnite u "Susie". Tu po-



kupite dve kutije municije, piće, "Sydney ID" karticu i pušku. Ubacite "Spear Key" u svetlucajući otvor i otvoriće se dva portreta u prostoriji. U maloj sobi pokupite municiju i hranu. Pređite dalje do "Sydney". Tu imate 3 kutije municije, be-

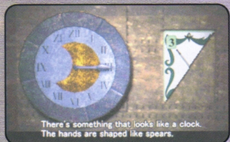




lešku i Keno mašinu. Ubacite vaš "Keno Ticket" u mašinu i unesite brojeve 42, 25 i 56. To će u sobici uključiti bravu na sefu u kome se nalaze delovi karata 9 i 4. Vratite se u "Susie". Na putu do tamo srešćete neke crvenkaste "bljuzge". Prvo



jednu, pa zatim još dve. Pumparica kao i uvek radi. Kad stignete, stavite deo 4 sa 10 i dobićete "Red Clock Hand". Stavite 9 sa 3 i dobićete "Blue Clock Hand". Idi-



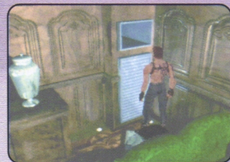
te nazad u "Screaming Moon". Usput potamanite nešto vampira, kao i one koji vas čekaju u glavnom holu. Nastavite do



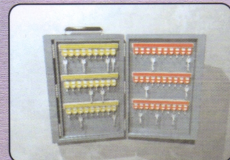
ulaza u "Evil House". Usput ubijte sve što se mrda. Vaš cilj se nalazi iza pokretnih traka. Na crveni sat stavite crvene kazalj-



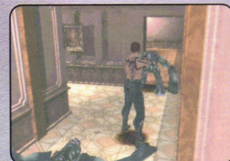
ke i namestite ih na 2 i 7. Na plavom namestite 7 i 5. Otvorili ste vrata. Priđite do fontane i uzmite ploču "Panel 1". To otvara vrata u glavnoj sobi. Kad uđete odmah upalite svetiljke levo i desno od ulaza. Pokupite 3 kutije municije i naći ćete mašinu za mape. Idite u sobu desno od ulaza i ubijte vampire. Ne idite još uz stepenice, nego uđite u kuhinju i pokupite 3 kutije municije, piće i "Organ Note". Sad možete na stepenice. Gore je gomila vampira pa se pripremite za frku. Idite do prvih vrata i uđite. Tu je samo jedan vampir, flaša i kutija metaka. U ćošku uđite u ventilacioni otvor i pređite do druge spavaće sobe koja je



prepuna vampira. Uzmite municiju pa izađite iz sobe u hodnik. Uzmite piće i popnite se na treći sprat gde vas čeka još municije. Idite u sobu za snimanje i uzmite piće, municiju i ključ. Sad se vratite niz



stepenice i na drugom spratu OBAVEZNO OTKLJUČAJTE BRAON DVOSTRUKA VRATA! Idite dole u glavni hol i uđite na vrata levo od ulaza. Obračunajte se sa dva džinovska slepa miša ili im bežite - kako više volite. Idite do dvokrilnih



vrata. Upotrebite ključ i otvorite ih. Ušli ste u "Organ Room". Pokupite piće i municiju i popnite se malim stepeništem da priđete do orgulja. Odsvirajte melodiju sledećim redosledom: 2, 5, 6 i 4. To pomera sliku i imate pristup do uređaja u zidu. Ubacite "Panel 1" u njega i dobićete "Panel 2" i 3. Imate 3 minuta da odete na drugi sprat u sobu koja je sada otključana - "VIP Room". Opet vas čekaju 2 slepa miša. Idite uz stepenice i pređite kroz dvokrilna braon vrata i uđite u "VIP" sobu. Tu imate uređaj kao i dole i ubacite "Panel 2" i dobićete "Panel 4 i 5". Sad imate minut da odete na treći sprat u "VIP sobu". Tu ubacite "Panel 3" i dobićete "Panel 6 i 7". Usput pokupite 2 kutije municije i belešku. Idite u sobu za snimanje. Sad su druga vrata u sobi otključana. Pređite i u hodniku pokupite municiju. Uđite u sobu i uzmite magnuma,



hranu i ključ. Ispred te sobe u kojoj ste trenutno, čeka vas čudovište. Morate da se borite sa njim i kad ga ubijete idite opet do sobe za snimanje. Dovoljna su 2 metka iz magnuma da ga pošaljete Bogu na istinu. Idite na drugi sprat. Tamo vas čekaju još dva vodena čudovišta. Kad ih "odradite" idite kroz dvokrilna vrata i ubijte još dva komada. Spustite se na prvi sprat, izađite u glavni hol i idite do fontane. Odatle će da iskoče još tri čudovišta. Kad ih se rešite, idite do prednjeg dela fontane i stavite jedan "Panel". Idite sle-



dećim redosledom: 3, 1, 2 i 4. To će pomeriti statuu. Uskočite u rupu koja se otvorila, i da bi ušli unesite šifru: "PROJECTSIN". Moraćete da se vratite do "DM Control Room". Krenite tamo i usput ćete shvatiti da su se gamad opet namnožila. Prvo vas čekaju dva vukodlaka, ali sada sa magnumom su laka meta. Zatim u holu 4 vampira, a kad se popnete desnim liftom do kuhinje, još 5 komada. Pređite kroz sobu za snimanje i idite u "DM Control Room". Ubijte 2 vukodlaka, uđite u sobu i idite do mašine u ćošku. Ubacite ključ i podesite frekvenciju tako što ćete pritisnuti X kad talas prođe kroz krstić na centru. Posle nekoliko uspešnih



pritiskanja, pojaviće se još jedna linija u drugoj boji. Uradite i sa njom isto i kad sve lampice pozelene otključaće vam se vrata kod fontane. Idite u glavni hol, pa onda stepeništem. Vratite se do fontane i siđite kroz novootvorena vrata u podzemnu laboratoriju. Kad siđete očekuju vas dva "ljigavca". Produžite do kraja i u prostoriji ima još jedan. Tu je takođe i



piće, ključ i dve beleške. Izađite kad pokupite sve. Uključiće se kompjuter pored vrata. Pročitajte poruku i izađite. Krenite nazad, ali uđite u prolaz desno. Uđite na druga dvokrilna vrata. Čeka vas kao i uvek gomila vampira. Uđite u sobu za snimanje. Tu imate dve kutije municije, hranu i mapu. Izađite i ključem otvorite zaključana vrata. Unutra ćete naći ogroman kovčeg u kome leži glavni baja - Gells, a

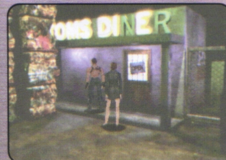


tu je i Misato. Kad završite razgovor, pokupite "Key Card" i izađite. Imaćete posla sa 4 mutanta, ali nećete imati problema sa njima. Idite do prvih dvokrilnih vrata i otvorite ih. Uđite i idite do razdvajanja puta. Idite levo i do kraja. Uđite u prostoriju, potamanite mutante i uzmite piće i još jednu karticu. Izađite i videćete čoveka u crnom kako trči. Idite za njim do sobe gde ste pronašli Misato. Posle kratke animacije idite do hodnika gde ste ga videli kako pretrčava. Uključiće se alarm koji vas upozorava da će zgrada eksplodirati i počeće odbrojavanje. Idite niz hodnik tamo gde do sada niste bili i ući ćete u garažu. U garaži vas čeka Misato sa kombijem, ali pre nego što pobegnete moraćete da se suočite sa ogromnom bogomoljkom. Nije preterano teško, ali je zgodno da imate nešto za dopunu energije i desetak metaka za magnuma. Kad pobedite, odlazite iz zgrade i sledi veličanstvena eksplozija i kraj prvog diska.

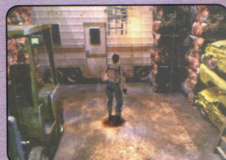


Disk 2:

Kad ostanete bez goriva i izađete iz kamiona, jedino vam ostaje da idete pravo i da se popnete uz merdevine. Uđite u prostoriju iznad koje piše "Diner". Naći ćete



piće i tri kutije metaka. Izađite napolje na druga vrata i suočite se sa dva vukodlaka. Sa sanduka pokupite dve kutije metaka. Pored sanduka imate vrata. To je prostorija za snimanje. Tu imate kutiju municije i mapu. Izađite i popnite se merdevinama. Na platou vas čeka vukodlak. Produžite i popnite se na druge medrevine. To vas vodi na drugu platformu na kojoj ima vampira, kutija municije i ključ. Vratite se nazad i uđite u prikolicu i pokupite kutiju



metaka i piće. Pored vrata je prekidač, i pre nego što izađete, pritisnite ga. To spušta merdevine pored prikolice. Popnite se njima na krov. Preko daske pređite do zgrade. Usput sredite tri vampira i na kraju se spustite merdevinama. Naći ćete ključ. Vratite se nazad do "Diner" prostorije i prođite. Sad upotrebite ključ i otvorite baraku. Unutra imate kutiju metaka, hranu i ključ. Tu je i motorna testera, ali je sada ne možete uzeti, a i nije vam

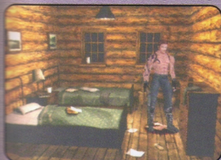


još neophodna. Idite opet do prikolice i popnite se na viljuškar. Upotrebite ključ da ga pokrenete i podići će vas na novu platformu. Čekaju vas dva vukodlaka. Na



kraju staze imate velika vrata, ali zaključana. Idite uz stepenice i uđite u zgradu na vrhu. Naći ćete dve kutije metaka i ključ. Pokupite sve sada, jer se više nećete moći popeti ovde. Siđite dole i pogledajte animaciju. Upašćete u sobu za snimanje. Tu imate dve kutije metaka, hranu i belešku. Kad sve pokupite i snimite poziciju izađite iz prostorije. Napolju ćete pronaći još municije i piće. Uđite u prostoriju preko puta one za snimanje.

Pobijte vampire i pokupite municiju, pušku M60LMG, mapu i belešku. Uđite na sledeća vrata i tu sredite vampire i uzmite dve kutije metaka, flašu i ključ. Idite do



vrata pored sobe za snimanje. Kad ih otključate, pojaviće se Misato. Kad uđete čekaju vas 3 "komarca". Takođe tu je i piće i dve kutije metaka. Idite hodnikom i doći ćete do mesta sa troja vrata. Uđite na gornja i pokupite ključ, belešku, piće i municiju. U sobi levo imate mapu, knjigu i municiju i dva vampira. Vratite se do glavnog hola i videćete na sredini sobe plavkasta vrata za podrum. Siđite dole i pobrinite se da upokojite tri vampira i pokupite municiju i piće. Idite do vrata sa šifrom i ukucajte "45911". Unutra su još tri vam-



pira i ključ. Vratite se uz stepenice i idite do trećih vrata koja su bila zaključana. Unutra ćete naći praznu vinsku flašu. Idi-



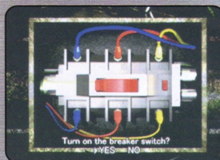
te u glavni hol i pored kamina iz bačve sipajte burbon u flašu. Ponovo se spustite u podrum u sobu sa šifrom i stavite flašu na policu. To će otvoriti prolaz. U prolazu su dva "komarca". Na kraju se nalaze merdevine koje vode napolje. Okrenite se desno i sa sanduka pokupite municiju.



Procunjajte oko kuće i pokupite piće pre nego što uđete unutra. Prođite preko vode i okrenite se desno kad uđete u ruševine. Idite desnom stranom do metalnih vrata. Iza njih se nalazi groblje. Na groblju su naravno naši "prijatelji" vampiri i to 5 komada. Idite levo pa uz stepenice na izdignut deo groblja. Opet ćete sresti sa čikom u crnom. Idite do drugog kraja i uđite na vrata. Tu se nalazi veliki generator, lift i kancelarija. U kancelariji imate ključ, piće i belešku. Pošto lift ne radi, vratite se nazad. Usput će svi vampiri i karakondžule ponovo da se pojave, pa se spremite za frku. Imate 5 vampira na groblju, dva "komarca" u hodniku, još 3 vampira u sobi sa šifrom i 3 vampira u prvoj sobi u podrumu. Kad izađete iz podruma imate 3 "komarca", a u dvorištu još 4 vampira. Otvorite metalna vrata. Ona otvaraju prečicu između "Marlin Town" i "Mobile Grave". Na stazi vas čekaju 2 vukodlaka. Popnite se merdevinama do viljuškara i idite u "Diner". Usput imate još 3 vukodlaka. Prođite kroz "Diner" i idite u baraku. Otključajte kavez i uzmite motorku. Ajd' opet nazad na groblje do generatora. Usput vas čeka poprilično "vodenih zeka". Magnum će da vas spasi bede. Da vam ne bude dosadno, tu je i par "ljigavaca". Kad stignete, pre ulaska upotrebite motorku i isecite lanac



da oslobodite razvodnu kutiju. Namestite kablove i uključite struju za lift. Idite u lift



i opet ćete sresti Misato. Kad izađete iz lifta idite do kraja hodnika do dvokrilnih vrata lifta. Iskočiće "komarac" kroz pod i napašće vas. Kad ga oterate, probiće prolaz kroz zid lifta. Izađite i pretražite okolinu. U kavezu ćete naći kutiju municije i



piće. Tu imate i mali lift koji vodi u sobu sa kompjuterima. Tu imate piće i "LMG" deo. U drugom delu prostorije ima još municije i automat za napitke koji će vam dobro doći, ako vam treba energetska dopuna. Vratite se dole, prođite pored Misato i idite do plavih vrata koja vode





napolje. Ubijte zalutalog vampira i produžite dalje. Naći ćete merdevine koje su podignute i za sada ne možete da ih spustite. Idite dole drugim merdevinama pa se popnite na sledeći nivo. Uđite unutra i sredite 4 vampira. Tu je mali lift i zaključana vrata. Idite desnim liftom do velikog hola. Pretrčite ga i idite do stepenica. Kad siđete čekaju vas "ljigavci". Takođe pokupite kutiju municije i piće. Na kraju hodnika uđite na vrata (ne na ona pored stepenica) i naći ćete 2 kutije municije, raketni bacač i mašinu za pravljenje municije koju trenutno ne možete da koristite. Sad idite do vrata pored stepenica. Unutra su 3 vukodlaka. Na kraju prostorije su dvoja vrata. Uđite na velika metalna vrata u sobu za snimanje. Uzmite karticu i odgledajte animaciju sa starim znancem - čikicom u crnom. Još uzmite mapu i municiju. Sad se vratite do lifta i do vrata sa crvenom lampicom pored. Upotrebite karticu da ih otvorite. Unutra su vampir, mapa i piće. Idite uz stepenice u sobu za snimanje i uzmite dve kutije metaka, hranu i plavu bočicu sa barutom. Izađite na vrata i bićete na vrhu brane. Naći ćete još jednu kutiju municije. Sad se vratite i siđite niz stepenice. Iza stuba, bliže prozorima postoji lift. Idite njime u laboratoriju. Procunjajte okolo i naći ćete municiju i uključen kompjuter. Upotrebi-



te ga da otključate velika metalna vrata. Naći ćete još i belešku, još municije i nitroglicerin. Kad sve pokupite idite opet u lift. Vratite se do prostorije sa liftom i dvokrilnim vratima i uđite u lift kojim ste išli. Dole vas čeka 5 "komaraca". Prođite do kraja i kroz vrata koja ste otključali pomoću kompjutera. Napašće vas orgromni slepi miš. Uđite na prva vrata ko-



ja vidite i unutra su još 2 "komarca" i na kraju hodnika kutija ekstra jake municije za magnum. Vratite se u prethodnu prostoriju. Idite do kraja i uđite. U prostoriji imate municiju i karticu. Sad se vratite do velikih vrata. Konačno imate sve tri komponente koje vam trebaju za mašinu za pravljenje municije, pa idite tamo. Naravno, usput niste sami. Tu su "ljigavci" i vukodlaci, a u sobi za snimanje je i "čika u crnom". Kad upotrebite mašinu, napravićete novu vrstu municije za magnum. Sad idite nazad u laboratoriju do velikih vrata koja ćete otvoriti karticom. Prođite kroz kratki hodnik i uđite



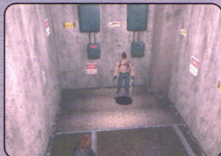
na vrata. Čeka vas kraći razgovor sa Aliciom S. Tiller i borba sa "novom vrstom". Ali pošto nisu otporni na pumparicu "napumpajte" ih. Idite do vrata levo od ulaza. Pokupite sa stola "M82A1" pušku i siđite stepenicama dole. Obiđite inkubatore sa "novom vrstom" i idite u sledeću prostoriju.



riju. Pokupite hranu, kutiju municije i ključ. Vratite se i u sobu gde ste isprašili "decu nove vrste", upotrebite ključ da otvorite vrata. Ušli ste u Gelov kovčeg. Odmah će vas napasti 3 veštice. Prva stvarno teška borba. One znaju razne "mađije", kao bacanje energetskih lopti, eksplozivnih trouglova itd. Spremite dosta slatkiša i pića za ovu bitku. Sačekajte kad se pripremaju da



vas napadnu i dok stoje mirno izrokajte ih. Najbolji je magnum, ali ni ova nova puška nije za bacanje. Ako ih gađate kad ne miruju nećete pogoditi. Vi nikako ne stojte u mestu nego trčite okolo i čekajte šansu. Kad ih razbijete pokupite osigurač i idite nazad u laboratoriju. Iskoristite priliku da snimite poziciju i da pokupite sve što imate od energetskih dopuna. Od oružja će vam biti dovoljna puška i magnum. Idite niz stepenice pa napolje na branu i idite do mesta gde vas čeka Misato. Usput će vas napsti još jedno "dete". Čim uđete u prostoriju aktiviraće se alarm - najava da će brana eksplodirati. Pojaviće se Misato i treba da pobegnete zajedno. Idite do ležišta za osigurač koje se nalazi blizu kaveza. Postavite osigurač i



sada imate energije napolju da spustite merdevine. Kraj igre vam se opasno približava. Trebalo bi da imate dovoljno oružja i municije kao i energije, jer više nema soba za snimanje. Udahnite duboko i penjite se. Odmah vas napadaju "deca"



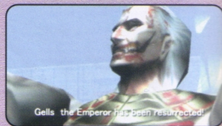
komada 2. Idite dalje do sledećih merdevina. Još dvoje "dece" je tu. Idite do metalnih vrata na kraju. Kad uđete, produžite do vrata iznad kojih je oznaka za parking. Tu će se odigrati finalna borba. Opet vas čekaju tri veštice i srećom ništa nisu jače ni



pametnije nego pre. Jedino što morate da ih pobedite u roku od 5 minuta. Ako ih



ne sredite, pojaviće se Gells, pa vas čeka bitka i sa njim, a on nije baš lak za pobedu. Mada je malo verovatno da će veštice moći da vas zamajavaju toliko dugo. Ipak, ako vas interesuje kako Gells izgleda, odugovla-čite sa njima i pojaviće se veliki



gazda. Taktika za njegovo sređivanje je: bežite i bežite oko njega i koristite svaku priliku da pucate. Budite što dalje, jer je opasan iz blizine. Onih 10 specijalnih metaka za magnum koje ste napravili, biće dobar izbor. Kad ga konačno pobedite Gells će eksplodirati k'o novogodišnji vatromet. I to bi bilo to.

Zavisno od toga kako ste završili igru i na kom nivou težine i koliko ste vampira spasili, otvorićete neke dodatke, kao što



je "Special Story Mode". Uživajte!

Ako želite malo drugačiju igru, kao ime kucajte "Prince" a kao prezime "Darkness". Keith će se poja-



STROGO POV.

ENTER ELECTRO SPIDER-MAN 2

Dave Mira: Maximum Remix



Otključajte nove igrače

Igraj kao Amish Boy
Uspešno završi igru sa svim zlatnim medaljama sa Dave Mirra da otključaš Amish Boy.

Igraj kao Lunch Lady
Uspešno završi igru sa svim zlatnim medaljama sa Leigh Ramsdell da otključaš Lunch Lady.

Bugs Bunny: Lost In Time



Šefe koji ti je ... vrag?

Na era selektoru ili na ekranu za izbor nivoa drži L2 + R1 i pritisni:

Izbor nivoa - X, □, R2, L1, O, X, □(3).

Popunjeno zdravlje
X, □, R2, L1, O, X, □, O(2).

Maximum šargarepa
X, □, R2, L1, O, X, □(2), O.

Sve mogućnosti - X, □, R2, L1, O, X, □, O, □ za sledeće mogućnosti: Hokus-Pokus (odleti kad dobiješ lepezu), Open Sesame (otvara tajna vrata), Olly-Olly-Oxen Free (super-skok), Magical Tune (Bugs whistles).

Extra ključ - X, □, R2, L1, O, X, O, □(2).

Vidi nekompletne završne scene
X, □, R2, L1, O, X, O(2), □.

Vidi kompletne završne scene
X, □, R2, L1, O, X, O, □, O.

Onimusha Warlords



Oni Spirits mini-igra

Sakupi svih 20 Flourites (plavo kamenje) u igri. Završi i snimi igru. Nova brzina na mini igrama će biti otključana. Uspešno završi mini-igru da otključaš opciju igranja regularne igre sa Bishamon Mačem, neograničenom municijom, 99 upijača duše i automatskom magičnom regeneracijom.

Spider-Man 2: Enter Electro



Puno šifara za čoveka-pauka

Ukucaj šifru:
Cheat mod - "AUNTMAY" - da otključaš sve u igri.
Izbor nivoa - "NONJYMNT" - nivo za izbor opcija.
Neograničeni životi - "SUPERGOD" - sve galerije.
Svi trening izazovi - "CEREBRA"
Svi kostimi - "WASHMCHN"
Sve galerije - "DRKROOM"
Mod velikih glava - "ALIEN" - da otključaš ovaj mod.
Mod velikih stopala - "STACEYD"
Šta ako? mod - "VVISIONS" - U ovom modu neki delovi igre će se menjati u zavisnosti šta radite.
Programerski najbolji rezultati - "VVHISCRS"
Debug mod - "DRILHERE" - debug informacije.

MX 2002: F. Ricky Carmichael



Razni trikovi - čuvajte kičmu

Udahni duboko, zatim drži Trick dugme i pritisni označeno dugme da izvedeš sledeći pokret:

Bar Hop - △(2).
Can Can - □(2).
Cat Nac - X, O(2).
Catwalk - □, △.
Cliff Hanger - O, △.
Coffin - △, O.
Cordova - O, △(2).
Disco Can - □(3).
Heart Attack - X, △.
Heart Breaker - Drži Analognu palicu na dole
Heel Clicker - △.
Helicopter - X, △(2).
Indian Air - X.
Kiss Of Death - O(2).
La-Z-Boy - O, X.
McMetz - △(3).
Mulisha Air - X, □.
Nac Nac - □.
No Hander - O.
Nothing - O, □ .
Pendulum - □, O.
Rocket Air - X, O.
Rodeo Air - △, X.
Saran Wrap - △, □.
Seat Grab - X(2).
Suicide Flip - Drži Analognu palicu na gore
Superman Indian - X(3).
Switchblade - □, X.



RESIDENT EVIL -CODE: Veronica X

Resident Evil: Code Veronica X



Nema trika za Rezident serijal

Napomena: Drugi naslov je Biohazard: Code Veronica Complete.

Borbeni mod
Uspešno završi igru na bilo kojoj težini igranja sa bilo kojim rezultatom. Zatim će se borbeni mod automatski usnimiti u memorijsku karticu i moći da se selektuje iz glavnog menija.

Pogled iz prvog lica u borbenom modu
Uspešno završi igru na easy ili normal težini igranja sa bilo kojim rezultatom da isključiš opciju igranja borbenog moda iz prvog lica.

Igraj kao Steve Burnside u borbenom modu
Uzmi Gold Lugers iz glavne kancelarije na Disc-u 2. Prava kombinacija je crveno, zeleno, plavo i braon. Takođe možeš da otključaš Steve Burnside-a sa dobrim rezultatom sa pravim Chris-om u borbenom modu.

Igraj kao Albert Wesker u borbenom modu
Odigraj dobro sa Chris-om.

Igraj kao druga Claire u borbenom modu
Odigraj dobro sa Claire.

Linear launcher u borbenom modu
Osvoji "A" ocenu sa Chris, Steve Burnside, Albert Wesker i obe verzije Claire u borbenom modu da otključaš linear launcher. Pojaviće se u vašem inventaru za vreme sledeće igre u borbenom modu.

Raketni bacač
Osvoji "A" ocenu u normalnoj igri završivši je bez snimanja, bez sprejeva za prvu pomoć i bez ponavljanja. A kao dodatno, snimi Steve-a iz Luger-a brzo, daj Medicine Rodrigo-u i završi igru sa vremenom manjim od 4:30. Raketni bacač će se pojaviti u prvoj kutiji sa predmetima u prvoj sledećoj igri.

Small Soldiers



Nevidljivost, šifre nivoa, oružja ...

Nevidljivost - Unesi O, O, △, △, O, X, □, X kao šifru.
Sva oružja - Unesi △, △, O, O, O, X, □, X kao šifru.
Neograničena municija - △, O, O, O, □, X, △, □

Šifre nivoa
Gorgon - X, X, △, □, □, X, O, X
Dimensional - Temple □, X, △, □, □, □, O, X
Floating Fortress - O, X, △, □, □, O, O, X
Spirit Bog - △, X, △, □, □, △, O, X
Canyon Village - X, □, △, □, □, X, △, X
Creepy Caverns - □, □, △, □, □, □, △, X
Space Ship - O, □, △, □, □, O, △, X
Hall Of Patriots - △, □, △, □, □, △, △, X
Graveyard Of War - Machines X, O, △, □, □, X, X, □
Nuclear Mine - □, O, △, □, □, □, X, □
Launch Center - O, O, △, □, □, O, X, □
Ulhaden Fier - △, O, △, □, □, △, X, □
Garrison - X, △, △, □, □, X, □, □
Inner Sanctum - □, △, △, □, □, □, □, □

Grand Theft Auto 2



Da rešite većinu problema

Ukucaj šifru kao ime igrača:

Izbor nivoa - ITSALLUP.
Nevidljivost - LIVELONG.
Sva oružja - NAVARONE.
Turbo mod - IGNITION.
Nema policije - LOSEFEDS.
Vidi koordinate - WUGGLES.
Maximum željenih nivoa - DESIRES.
5x multiplier - HIGHFIVE.
1 milion poena - BIGSCORE.

Promeni stanicu na radiju
Dok voziš auto koji ima radio pritisni Gore.

Otarasi se pandura
Idi na teritoriju sa gangesterima i oni će ih upucati za tebe.

Outtrigger



Nisu baš trikovi, al nema bolje

Zvuk i filmovi
Uspešno završi misiju na novice, intermediate, i advanced težini igranja da otključaš "Sound Test" i "Movie Test" opcije pod menijem sa opcijama.

Free edit mod
Uspešno završi arcade mod na advanced težini igranja sa Neil-om ili Nereshkov-om da otključaš free editing opciju za Neil-a i Nereshkova.

Alternativne boje kostima
Uspešno završi arcade mod na intermediate ili većoj težini igranja da otključaš nove kostim boje u modu za izbor likova.

Bonusi
Uspešno završi sledeće nivoe u modu sa misijama da otključaš određeni bonus:

Nivo za izbor težine bonusa
3 Unapređeno GLG40MM Pipe Bomb Launcher oružje
3 Intermediate Bonus nivo
4 Unapređeno Icon Bomb oružje
5 Unapređeni Proofer lik
5 Osrednji Scarpin lik
7 Unapređeni Bonus nivo
8 Unapređeno DICW oružje
8 Novice Commander lik
9 Unapređeni Bonus nivo
10 Unapređeno Enemy B.A.T. oružje i D.K. lik
11 Unapređeno SG-1 oružje
11 Osrednji Siba lik
12 Unapređeni Bonus nivo
12 Osrednje Ump Machine Gun oružje
13 Unapređeno SPAS12 oružje
14 Unapređeni Bonus nivo
14 Novice Shinobi lik
15 Unapređeno Guided Missile 2 oružje, Salamander,Dr. K lik
15 Novice Bonus nivo

MDK



Oveća gomilica trikova

Izbor nivoa
U glavnom meniju drži L1 + L2 + R1 + R2, zatim pritisni △, Gore, △, O, Desno, sada istovremeno pusti L1, L2, R1 i R2 kada se pojavi tekst sa izborom nivoa.

Pauziraj igru i pritisni L1, Gore, □. Sada odpauziraj igru i odmah je ponovo pauziraj. Zatim pritisni:

Nevidljivost - O, △(2), O, Desno, Gore, Levo, L1, □.

Extra vazdušni udari
Dole, Gore, O, Dole, Gore, Dole, L1.

Bombardovanje koskama
△, Desno, O, Levo(2), O, △(2), L1, Desno. Napomena: Ova šifra je moguća samo na poslednjem nivou igre.

Foka - O, △(2), L1, Desno.
Napomena: Ova šifra je moguća samo na poslednjem nivou igre.

Kosti foke - △, Desno, O, Levo(2).

Earthworm Jim cow power-up
Gore, Dole(2), L1, Desno.

Dummy decoy - X, L1, Desno, O, X, Gore, □.
Super chain pištolj - Levo, L1, Dole, □, △, Gore, Dole.
Granata - △, O, □, L1, Desno.
Snajperska granata - Gore, □, L1, Levo, O, △.

Navodeća snajperska granata
Levo, Gore, X, □, L1, R1, Desno.

Minobacač - Levo, L1, △, □, Desno, O, Levo(2).

Najmanja nuklearka na svetu
Dole, Gore, □, △, Dole, O(2), Desno.

Najinteresantnija bomba na svetu
Dole, Desno, O(2), Levo(2), Gore, □, △.

Ogromna oružja
Dole, Gore, Levo(2), △, Gore, Desno, Dole.

Uragansko oružje - Dole, L1, □, △, Desno, Gore, X.
Super pištolj - Desno, Gore, Dole, L1, Dole, O, Levo(2).
Navodeći meci - □, L1(2), Desno.
Nodie - O, △(2), O, Desno, Gore, Levo, L1, □.

150 poena i dodataka
□, △, L1(2), Levo, □, △, O, Desno, L1.

Full hit poeni - Desno, L1, □, △, L1, Dole.

Veća brzina - Desno, O, △, O, X.
Pritisni R2 za vreme igre da aktiviraš veću brzinu.

Vidi koordinate - Dole(2), △(2), L1, X, △.
Bez neprijatelja - Gore, □, L1, Levo, L1, □(2).
Jak mod - Levo, O, X.

Mario Kart 64



Kako da lakše cepate karting

Izvrnuti kursevi
Pobedi Gold kup u 150cc klasi. zatim, resetuj svoj Nintendo 64. Ako pravilno uradiš, naslovni ekran će potvrditi da su dostupni izvrnuti kursevi. Unesi 150cc opciju pod GP modom da pristupiš kursevima. Napomena: Kad voziš izvrnuti Toads' Turnpike, ići ćeš suprotno od saobraćaja.

Mario 64 zamak
Na Royal Raceway kursu, sledi žuti put desno od velikog skoka da pronađeš zamak Mario 64.

Vidi Mario Raceway rekord
Na naslovnom ekranu, pritisni R da vidiš rekord trke za Mario Raceway.

Kurs duhova trkača
Unesi vreme trial moda i završi kurs sa boljim vremenom od onog koje je prikazano. Zatim, izaberi "Retry" da ponovo voziš. Izraz "Now Meet the Course Ghost" će se pojaviti. Kurs duhova se automatski snima na kertridž za sledeće igranje kursa bez ponovnog igranja.



Vreme kursa
Mario Raceway 1'30"00
Luigi Raceway 1'52"00
Royal Raceway 2'40"00

Turbo start
U momentu između promene dva svetla i pojave plavog svetla na startu trke pritisni A da ubrzaš. Ako pravilno uradiš, tvoj karting će ravnomerno ubrzavati u odnosu na druge trkače. Napomena: Prebrzo ubrzavanje može dovesti do ispadanja.

Turbo ubrzano klizanje
Da se klizaš iza ugla drži R i pritisni Analognu palicu da te odvede u pravom smeru, a zatim u suprotnom. Ako pravilno uradiš, dim iz tvog kartinga će iz belog prerasti u žuto. Nastavi da držiš R i ponovi komandu sa Analognim kontrolerom da promeniš dim iz žutog u crveno. Pusti R kad dim pocrveni. Sada će brzina tvog kartinga porasti za nekoliko sekundi.

Brzi restart
Posle ispadanja sa kursa gledaj kako Lukita vraća tvoj karting na stazu. Kad tvoj karting bude 2 ili 3 širine gume od staze, pritisni A da odmah nastaviš trku.

Diablo



Neograničeno zlato

Startuj igru u multiplayer modu i daj svo zlato jednom liku. Zatim, snimi igru za lika sa zlatom, ali nikako sa drugim likom. Restartuj igru i igrač koji nije snimljen će imati istu količinu zlata pre nego što ga da drugom liku. Sada ponovi ovo da stvoriš neograničenu količinu zlata.



Mat Hoffman's Pro BMX



Toni Hawk na staroj ženskoj bicikli?

Ponovi šifru da je poništiš. Pauziraj igru i drži L1 i pritisni:

10x multiplejer - □, O(2), Gore, Dole(2).
Desetostruko deljenje - Gore, Dole, Gore, O(2), □.
Perfektan balans - □, Levo, Gore, Desno.
Pogledaj balans status - Levo, O, □, △, □, O, X.

Specijalnosti uvek dostupne
Levo, Dole, △, O, Gore, Levo, △, □.

Slow-motion mod - □, △, O, X.
Ako pravilno uneseš šifru ekran pauze će se zatresti.

Viši skokovi - Gore(4).
Ako pravilno uneseš šifru ekran pauze će se zatresti.

Extra course vreme - □, Gore, O, X.
Velike gume - Dole, O(2), Dole.
Ostale boje - Dole(4).
Ako pravilno uneseš šifru ekran pauze će se zatresti.

Igraj kao Granny
Gore, □, X(2), Dole, O. Ili, ponovi nivo u career modu 10 puta.

Igraj kao Tony Hawk
Osvoji svih 30 korica i 2 zlatne medalje u career modu sa bilo kojim likom da otključaš Tony Hawk-a na ženskoj bicikli.

Arctic Thunder



Razni modovi i nevidljivost

Napomena: Ovo nema efekta u glavnim trkama.
Na ekranu posle uvoda (pre nego što izabereš igrača), pritisni:

No drones mode - □(2), O(2), L1, R1, Start.
Expert mod - O, □, O(2), □, Start.
Svi Randoms modovi - R1, R2, □, O, R1, R2, Start.
Svi Atomic Snowballs modovi - □(3), L1, O, Start.

Svi Grappling Hooks i Randoms modovi
O(2), L2, O(2), L1, Start.

Svi Rooster Tails modovi - R1, R2, L2, L1, □, Start.

Sve snežne bombe i slučajni modovi
O(2), R1, R2, Start.

Svi Boost modovi - O, R1(2), O, R2, Start.
Klon mod - L1, L2(2), O, L1, O, Start.
Svi su nevidljivi - □, O, □, R2, O(2), Start.
No power-ups mod - □(2), O, □, R2, □, Start.
Super boost wheelie mod - O, L1, □, R2, □, L2, Start.

Worms World Party



Pobedi igru

Unesi "winners" kao ime tima.

OBJAVLJENI TRIKOVI

PSX



007 Racing	11
007 The World Is Not Enough	16
007: Tomorrow Never Dies	14
3Xtreme	10
40 Winks	4
Abe's Exodus	13
Ace Combat 2	13
Ace Combat 3: Electrosphere	14
Alien Resurrection	9
Alien Triology	5
Akuji The Heartless	17
Alone In The Dark	17
Anarchy Rulez	8
Armorines:Project S.W.A.R.M.	6
Army Man: Air Attack	2
Army Man: Sarge Heroes	3
Army Men 3D	1
Army Men: Air Attack 2	10
Army Men: Sarge's Hereoes 2	11
Army Men: World War	4
Batman Forever	5
Battle Tanx Global Assault	4
Big Air	1
Blade	10
Bugs Bunny: Lost In Time	5
C&C: Red Alert	15
C&C: Red Alert - Retailation	16
Casper	13
Castlevania: Symphony Of Night	14
Championship Bass	4
Chrisis Beat	8
Chrono Cross	8
Clock Tower 2	16
Clock Tower 2: Struggle Within	13
Colin McRae Rally	2
Colin McRae rally 2.0	6
Colony Wars: Vengeance	2
Colony wars 3: Red sun	6
Contra: Legacy Of War	13
Cool Boarders	1
Cool Boarders 2	1
Cool Boarders 2001	13
Cool Boarders 3	1
Cool Boarders 4	1
Countdown Vampires	8
Crash Bandicoot 2	16
Crash Bandicot Warped	2
Crash Bash	10
Crash Team Racing	11
Crash Team Racing	2
Croc 2	2
Danger Girl	10
Dave Mirra Freestyle BMX	11
Deathtrap Dungeon	11
Die Hard Triology	16
Die Hard Triology 2	3
Digimon World: DigiCard Battle	17
Dino Crisis	5
Dino Crisis 2	9
Disney's Hercules	5
Driver	1
Driver 2	9
Duke Nukem: Land Of The babes	9
Dune 2000	10
Eagle One: Harrier Attack	7
F-1 2000	4
Fade To Black	14
Fear Effect	3
Fear Effect 2: Retro Helix	15
Fifa 2000	2
Fifth Element	5
Fighting Force 2	2
Final Fantasy 9	10
Ford Racing	12
Formula 1:Championship Ed.	10
Forsaken	17
Frogger 2: Swampy's Revenge	17
Future Cop: L.A.P.D.	14
GEX 3: Deep Cover Gecko	12
Gekido	7
Gran Turismo 2	2
Grand Theft Auto	12
Grinch	12
Grind Session	8
HUGO: Quest For Sunstones	13
Hogs Of War	7
Hot Wheels Turbo Racing	1
Jackie Chan Stuntmaster	4
Judge Dredd	5
KKND: Krossfire	17
KnockOut Kings 2000	2
Knockout Kings 2001	15
LMA Manager 2001	17
Legacy of Kain: Soul Reaver	13
Legend Of Dragoon	7
Lego Rock Raiders	13
Looney Tynes Racing	11
Medal Of Honor	2
Medal Of Honor: Underground	12
Medal Of Honor: Underground	9
Medi Evil 1 (PAL)	13
MediEvil 2	4
Metal Slug X	15
Micro maniacs	6
Mike Tyson Boxing	17
Mission: Impossible	15
Mortal Combat Triology	11
Mortal Kombat: Special Forces	7
Motal Combat 4	11
Mupet race mania	6
N-GEN racing	6
NASCAR Rumble	3
NFS: Porshe Unleashed	13
NHL Championship 2000	4
NHL Rock The Rink	4
Nagano 98 Winter Olympic	1
Need For Speed- V-Rally 2	8
Need For Speed: High Stakes	5
Need For Speed: V-Rally 2	14
Nightmare creatures 2	6
Ninja: Shadow Of Darkness	10
Nuclear Strike	11
Oddworld: Abe's Oddysee	14
Option tuning car batlle 2	6
Pandemonium 2	5
Parasite Eve II	8
Power Rangers:Lightspeed Rescue	15
Pro Pinball	2
Quake 2	2
Rainbow Six	3
Rainbow Six: Rogue Spear	15
Rally de Africa	6
Rayman	5
Rayman 2: The Great Escape	9
Ready 2 Rumble: Round 2	10
Return Of The Gecko	13
Road Rush Jailbreak	3
Rollcage Stage 2	3
Rush Down	1
Samurai ShoDown:Warriors Rage	7
Silent Hill	16
Silhouette Mirage	3
Simpsons Wrestling	16
Skullmonkeys	13
Sled Storm	1

SnoCross: Championship Racing



Nove staze, nova vozila

Ako pravilno uneseš šifru ekran će se zatresti. U glavnom meniju drži R1 i pritisni:

Sve lige, trake i snežna vozila
Gore, △, Gore, △, Gore, △. Sve lige, trake i snežna vozila biće dostupna.

Staza iz crtaća
Desno, Gore, Levo, ○, △, □. Učitaj mod za jednog igrača i selektuj Kiruna stazu da voziš stazu iz crtaća.

Letnja staza
△, X, ○(2), X, △. Učitaj mod za jednog igrača i selektuj Calgary stazu da voziš letnju stazu.

ATV
Gore, Desno, Dole, Gore, Desno, Dole. Selektuj neko snežno vozilo da počneš trku sa ATV.

Go-Cart
Desno(2), Levo(2), Desno(2). Selektuj neko snežno vozilo da počneš trku Go-Cart.

Demo mod
Gore(3), Dole(3).

Extra snežna vozila i staze
Pobedi 500cc klasu da otključaš penjanje na brdo, više snežnih vozila i dodatnih staza.



X-Men: Mutant Academy 2



Mutantska akademija - uključite varanje

Cheat mod
Na naslovnom ekranu pritisni Select, Dole, R2, L1, R1, L2. Sva stvorenja, uključujući i kostime, FMV sekvence, filmovi iza scene, Žurka u bazenu i Psylocke, Juggernaut, Spider-Man i Professor X biće otključani. Da upotrebiš Spider-Man-a, posvetli Cyclops-e i drži L1 na ekranu za izbor likova. Da upotrebiš Professor X-a, posvetli Magneto i drži L1 na ekranu za izbor likova.

Igraj kao Psylocke
Uspešno završi igru sa Wolverine u arcade modu da otključaš Psylocke.

Igraj kao Juggernaut
Uspešno završi igru koristeći sve default likove i Psylocke u arcade modu da otključaš Juggernaut.

Igraj kao Professor Xavier
Uspešno završi igru sa Juggernaut. Zatim, posvetli Magneto i drži L1 na ekranu za izbor likova.

Igraj kao Spider-Man
Bori se u arcade modu dok ti se ne suprotstavi Spider-Man. Pobedi ga i završi arcade mod. Zatim, posvetli Cyclope i drži L1 na ekranu za izbor likova.

PS 2



DC





Konami Krazy Racers



Otvori nove likove

Igraj kao Bear
Startuj trku na Cyber Field 2 stazi. Uzmi plavi dijamant blizu finiša. Završi igru i snimi igru. Medved će biti otključan na ekranu za izbor likova.

Igraj kao Ebisumaru
Otključaj Medveda, zatim igraj Ganbare Dochu 1 i 2 stazu sa Medvedom i obori rekord da otključaš Ebisumaru.

Igraj kaoKing
Startuj trku na Sky Bridge 2 stazu. Pokupi Blue Bell power-up, zatim izvedi skok ispred velike provalije. Notiraj plavi dijamant na platformi s desne skoka. Skoči preko platforme, koristeći power-up za extra ubrzanje. Pokupi plavi dijamant, završi trku i snimi igru. Kralj će biti otključan na ekranu za izbor likova.

Igraj kao Vic Viper
Startuj trku na Moon Road stazi. Pokupi Blue Bell power-up, zatim nađi prvi dugački skok na stazi. Skoči i upotrbi power-up za extra ubrzanje da pristaneš na velikoj platformi koja ima plavi dijamant. Pokupi plavi dijamant, završi trku i snimi igru. Vic Viper će biti otključan na ekranu za izbor likova.

Brzi start
Uhvati momenat kad treće svetlo počne da se gasi, a četvrto zasvetli.

Tomb Raider 2: The Dagger Of Xian



Opet malo Lara

Preskakanje nivoa (NTSC verzija)
Korak u stranu levo, korak u stranu desno, korak u stranu levo, jedan korak nazad i jedan korak napred. Pusti R1, zatim se zavrti najmanje 3 puta pun krug u bilo kom pravcu. Konačno, skoči u napred i okreni se u vazduhu pritiskajući Gore + □, ○.

Preskakanje nivoa (PAL verzija)
Pritisni L2 da upališ baklju. Idi jedan korak napred, jedan korak nazad. Pusti R1, zatim se zavrti najmanje 3 puta pun krug u bilo kom pravcu. Skoči napred pritiskajući Gore + □.

Sva oružja (NTSC verzija)
Korak u stranu levo, korak u stranu desno, korak u stranu levo, jedan korak nazad i jedan korak napred. Pusti R1, zatim se zavrti najmanje 3 puta pun krug u bilo kom pravcu. Konačno, skoči u nazad i okreni se u vazduhu pritiskajući Dole + □, ○.

Sva oružja (PAL verzija)
Pritisni L2 da upališ baklju. Idi jedan korak napred, jedan korak nazad. Pusti R1, zatim se zavrti najmanje 3 puta pun krug u bilo kom pravcu. Skoči u nazad pritiskajući Dole + □.

Neograničene baklje
Upotrebi "Level skip" ili "All weapons" šifre. Zatim, pritisni △ da nacrtaš Larine pištolje i pritisni L2. Baklja će se pojaviti iako nema ni jedne u inventaru.

GBcolor



N64



Game Boy Advance



PC





SILENT SCOPE 2 Dark Silhouette

This Is Football 2002



Otključajte timove

Africa All-stars tim
Osvoji Africa Cup da otključaš Africa All-Stars na ekranu za izbor timova.

America All-stars tim
Osvoji America Cup da otključaš America All-Stars.

Asia All-stars tim
Osvoji Asia Cup da otključaš Asia All-Stars.

German League All-Stars tim
Osvoji German League da otključaš German League All-Stars.

Leister & Pitch
Osvoji European Cup da otključaš Leister & Pitch.

Kredit FMV sekvence
Osvoji Timewarp Cup da otključaš opciju za kredite u glavnom meniju.

Metal Gear Solid



Snejk, alo Snejk, da li se čujemo?

Zvuk meni
Uspešno završi VR trening misije sa 100%. Zvuk meni će se otključati na ekranu sa opcijama i otvoriti sve zvučne efekte u igri.

Specijalni izbor nivoa
Uspešno završi igru na easy ili greater težini igranja. Moći ćeš da igraš bilo koji nivo sa novim misijama.

In-game zabava
Uspešno završi igru i startuj novu. Biraj 140.07 na Codec da čuješ neku in-game zanimaciju.

Vidi FaMas metke
Pucaj dok ti ne preostane 2 metka, zatim se opremi bandannom i pucaj ponovo.

Silent Scope 2: Dark Silhouette



Krediti, životi, vreme

Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk pištolja.

Promeni polovinu života za 5 sekundi
Pauziraj igru i pritisni Gore(2), Dole(2), Levo, Desno, Levo, Desno, X, O.

Promeni 5 sekundi za pola života
Pauziraj igru i pritisni O, X, Desno, Levo, Desno, Levo, Dole(2), Gore(2).

Tri kredita
Nastavi igru više od 15 puta da povećaš kredite do 3 pod opcijama menija.

Četiri kredita
Nastavi igru više od 30 puta da povećaš kredite do 4 pod opcijama menija.

Neograničeni krediti
Nastavi igru više od 100 puta da povećaš kredite do "Infinite" pod opcijama menija.

Extra životi
Izgubi igru sa svim životima. Nastavi to da radiš i povećaćeš živote na 4-6.

Extra vreme
Izgubi igru sa tajmerom na nuli. Nastavi sa tim i povećaće ti se vreme na 70-80.

Time attack boss mod
Nakon što pobediš poslednjeg Boss-a pucajući u njega tri puta, pašće sa kule. Upucaj lanac i završi igru tako što ćeš da otključaš time attack boss mod.

Survival boss mod
Nakon što pobediš poslednjeg Boss-a pucajući u njega tri puta, pašće sa kule. Upucaj njega ili devojku i oboje će pasti. Završićeš igru i otključati survival boss mod.

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Iznajmljujem PlayStation konzole - kućna dostava. Dodatno volan i multi tap za 4 igrača. Prodaja novih igrica na Verbatimu.
tel. 011/417-624, 063/321-123

Menjam kertridže GB, GBC i Sega Game Gear!
027/380-714 Milan

Razmenjujem diskove za PlayStation. Veliki izbor!
063/8173-844 Slađa

Iznajmljujem Sony PlayStation konzole, za teritoriju Vidikovca i šire okoline - kućna dostava!
064/13-66-830

Menjam oko 100 časopisa o kompjuterskim i konzolarnim igrama za Dreamcast džojpad, pištolj ili tastaturu.
023/773-135

Kupujem Igru Megalomania za Super Nintendo!
063/797-532

Prodajem Nintendo 64 za 90 Dem, 2 džojstika i 6 kertridža
8714-239, Vuković Vladimir

Razmena diskova za Sony Play Station i Sega Dream cast
032/826-038, Predrag



Pokédemija

Kompletan Pokédex

Objašnjenje: Ovde ćete saznati kako koji Pokémoni evoluiraju, kakve poteze-napade može svaki da dobije i najbitnije - gde ih možete naći! Osim napredovanjem po nivoima (LV), potezi se mogu dobiti i korišćenjemTM/HM mašina. (Broj u zagradi je broj mašine koja pruža navedeni potez - napr. TM mašina br.2 može Pokémona naučiti Headbutt). TM/HM spisak vam govori koje TM/HM mašine dotični Pokémon može da upotrebi. Postoje i potezi koje Pokémon može dobiti samo parenjem, ali parenje tj. odgajanje Pokémona je tema za neku drugu školu, a i moguća je samo u Gold i Silver varijanti.

Bulbasaur

Evoluira u: Ivysaura na LV16
Tip: Travnati/Otrovni
Napadi: Tackle LV- (ima ga odmah)
Growl LV-
Leech Seed LV7
Vine Whip LV10
Poisonpowder LV15
Sleep Powder LV15
Razor Leaf LV20
Sweet Scent LV25
Synthesis LV39
Solarbeam LV46

TM/HM Potezi: Headbutt (2), Curse (3), Toxic (6), Hidden Power (10), Sunny Day (11), Sweet Scent (12), Snore (13), Protect (17), Giga Drain (19), Endure (20), Frustration (21), Solar Beam (22), Return (27), Mud-Slap (31), Double Team (32), Swagger (34), Sleep Talk (35), Defense Curl (40), Rest (44), Attract (45), Fury Cutter (49), Cut (H1), Flash (H5)
Možete ga naći: početni Pokémon u Red i Blue verziji.

Ivysaur

Evoluira u: Venusaura na LV32
Tip: Travnati/Otrovni
Napadi: Tackle LV-
Growl LV-
Leech Seed LV-
Vine Whip LV-
Poisonpowder LV-
Sleep Powder LV-
Razor Leaf LV22
Sweet Scent LV29
Growth LV38
Synthesis LV47
Solarbeam LV56

TM/HM Potezi: Headbutt (2), Curse (3), Toxic (6), Hidden Power (10), Sunny Day (11), Sweet Scent (12), Snore (13), Protect (17), Giga Drain (19), Endure (20), Frustration (21), Solar Beam (22), Return (27), Mud-Slap (31), Double Team (32), Swagger (34), Sleep Talk (35), Defense Curl (40), Rest (44), Attract (45), Fury Cutter (49), Cut (H1), Flash (H5)
Možete ga naći: samo evolucijom iz Bulbasaura

Venusaur

Evoluira u: -
Tip: Travnati/Otrovni
Napadi: Tackle LV-
Growl LV-
Leech Seed LV-
Vine Whip LV-
Poisonpowder LV-
Sleep Powder LV-
Razor Leaf LV-
Sweet Scent LV-
Growth LV38
Synthesis LV53
Solarbeam LV65

TM/HM Potezi: Headbutt (2), Curse (3), Roar (5) Toxic (6), Hidden Power (10), Sunny Day (11), Sweet Scent (12), Snore (13), Hyper Beam (15) Protect (17), Giga Drain (19), Endure (20), Frustration (21), Solar Beam (22), Return (27), Mud-Slap (31), Double Team (32), Swagger (34), Sleep Talk (35), Defense Curl (40), Rest (44), Attract (45), Fury Cutter (49), Cut (H1), Flash (H5)
Možete ga naći: samo evolucijom iz Ivysaura

Charmander

Evoluira u: Charmeleona na LV16
Tip: Vatreni
Napadi: Scratch LV-
Growl LV-
Ember LV7
Smokescreen LV13
Rage LV19
Scary Face LV25
Flamethrower LV31
Slash LV37
Dragon Rage LV43
Fire Spin LV49

TM/HM Potezi: Dynamicpunch (1), Headbutt (2), Curse (3), Toxic (6), Rock Smash (8), Hidden Power (10), Sunny Day (11), Snore (13), Protect (17), Endure (20), Frustration (21), Iron Tail (23), Dragonbreath (24), Return (27), Dig (28), Mud-Slap (31), Double Team (32), Swagger (34), Sleep Talk (35), Fire Blast (38), Swift (39), Defense Curl (40), Rest (44), Attract (45), Fire Punch (48), Fury Cutter (49), Cut (H1), Strength (H4)
Možete ga naći: početni Pokémon u Red i Blue verziji.

Charmeleon

Evoluira u: Charizarda na LV36
Tip: Vatreni
Napadi: Scratch LV-
Growl LV-
Ember LV-
Smokescreen LV-
Rage LV20
Scary Face LV27
Flamethrower LV34
Slash LV41
Dragon Rage LV48
Fire Spin LV55

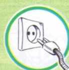
TM/HM Potezi: Dynamicpunch (1), Headbutt (2), Curse (3), Toxic (6), Rock Smash (8), Hidden Power (10), Sunny Day (11), Snore (13), Protect (17), Endure (20), Frustration (21), Iron Tail (23), Dragonbreath (24), Return (27), Dig (28), Mud-Slap (31), Double Team (32), Swagger (34), Sleep Talk (35), Fire Blast (38), Swift (39), Defense Curl (40), Rest (44), Attract (45), Fire Punch (48), Fury Cutter (49), Cut (H1), Strength (H4)
Možete ga naći: samo evolucijom iz Charmandera

Charizard

Evoluira u: -
Tip: Vatreni
Napadi: Scratch LV-
Growl LV-
Ember LV-
Smokescreen LV-
Rage LV-
Scary Face LV-
Flamethrower LV-
Wing Attack LV36
Slash LV44
Dragon Rage LV54
Fire Spin LV64

TM/HM Potezi: Dynamicpunch (1), Headbutt (2), Curse (3), Roar (5), Toxic (6), Rock Smash (8), Hidden Power (10), Sunny Day (11), Snore (13), Hyper Beam (15), Protect (17), Endure (20), Frustration (21), Iron Tail (23), Dragonbreath (24), Earthquake (26), Return (27), Dig (28), Mud-Slap (31), Double Team (32), Swagger (34), Sleep Talk (35), Sandstorm (37), Fire Blast (38), Swift (39), Defense Curl (40), Rest (44), Attract (45), Steel Wing (47), Fire Punch (48),

pokémon



Fury Cutter (49), Cut (H1), Fly (H2), Strength (H4)
Može se naći: samo evolucijom iz Charmeleona

Squirtle
Evoluira u: Wartortle na LV16
Tip: Vodeni
Napadi: Tackle LV-
Tail Whip LV-
Bubble LV7
Withdraw LV10
Water Gun LV13
Bite LV18
Rapid Spin LV23
Protect LV28
Rain Dance LV33
Skull Bash LV40
Hydro Pump LV47





TM/HM Potezi: Dynamicpunch (1), Headbutt (2), Curse (3), Rollout (4), Toxic (6), Rock Smash (8), Hidden Power (10), Snore (13), Blizzard (14), Icy Wind (16), Protect (17), Rain Dance (18), Endure (20), Frustration (21), Iron Tail (23), Return (27), Dig (28), Mud-Slap (31), Double Team (32), Ice Punch (33), Swagger (34), Sleep Talk (35), Defense Curl (40), Rest (44), Attract (45), Surf (H3), Strength (H4), Whirlpool (H6), Waterfall (H7)
Može se naći: početni Pokémon u Red i Blue verziji

Wartortle
Evoluira u: Blastoise na LV36
Tip: Vodeni
Napadi: Tackle LV-
Tail Whip LV-
Bubble LV-
Withdraw LV-
Water Gun LV-
Bite LV19
Rapid Spin LV25
Protect LV31
Rain Dance LV37
Skull Bash LV45
Hydro Pump LV53

TM/HM Potezi: Dynamicpunch (1), Headbutt (2), Curse (3), Rollout (4), Toxic (6), Rock Smash (8), Hidden Power (10), Snore (13), Blizzard (14), Icy Wind (16), Protect (17), Rain Dance (18), Endure (20), Frustration (21), Iron Tail (23), Return (27), Dig (28), Mud-Slap (31), Double Team (32), Ice Punch (33), Swagger (34), Sleep Talk (35), Defense Curl (40), Rest (44), Attract (45), Surf (H3), Strength (H4), Whirlpool (H6), Waterfall (H7)
Može se naći: samo evolucijom iz Squirtlea



Blastoise
Evoluira u: -
Tip: Vodeni
Napadi: Tackle LV-
Tail Whip LV-
Bubble LV-
Withdraw LV-
Water Gun LV-
Bite LV-
Rapid Spin LV-
Protect LV-
Rain Dance LV42
Skull Bash LV55
Hydro Pump LV68

TM/HM Potezi: Dynamicpunch (1), Headbutt (2), Curse (3), Rollout (4), Roar (5), Toxic (6), Rock Smash (8), Hidden Power (10), Snore (13), Blizzard (14), Hyper Beam (15) Icy Wind (16), Protect (17), Rain Dance (18), Endure (20), Frustration (21), Iron Tail (23), Earthquake (26) Return (27), Dig (28), Mud-Slap (31), Double Team (32), Ice Punch (33), Swagger (34), Sleep Talk (35), Defense Curl (40), Rest (44), Attract (45), Surf (H3), Strength (H4), Whirlpool (H6), Waterfall (H7)
Može se naći: evolucijom iz Wartortla



Caterpie
Evoluira u: Metapoda na LV7
Tip: Buba
Napadi: Tackle LV-
String Shot LV-

TM/HM Potezi: -

Možete ga naći: Gold- Route 30, Route 31, Ilex Forest, National Park, Route 2; Gold/Silver- Bug Catching Contest; Red/Blue - Viridian Forest, Route 25





Harry Potter AND THE PHILOSOPHER STONE

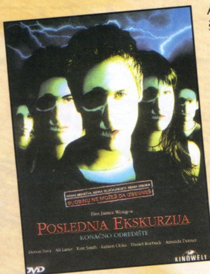
Uloge:	*Angelina Jolie, Chris Barrie, Daniel Craig, Iain Glen, Noah Taylor, Jon Voight*
Režija:	*Simon West*
Trajanje:	*1h 38min*

Nakon što je u Britaniji stekao neverovatnu popularnost, Harry Potter je stigao i do brdovitog Balkana. Njegove avanture ćemo gledati u salama najboljeg jugoslovenskog bioskopa - Tuckwood Cineplexa. No, po već standardnoj proceduri, Harry će se najpre upoznati sa gledaocima u Sava Centru na premijeri filma koja će se održati 22. i 23. decembra. Ovim potezom distributerske kuće Tuck i mi postajemo deo velike svetske Poter-manije koja se sve više širi i preti da ugrozi i najveće svetske filmske hitove.



Poslednja ekskurzija

Režija:	*James Wong*
Uloge:	*Devon Sawa, Ali Arter, Kerr Smith*
Žanr:	*Horor triler*
Trajanje:	*94 minuta*
Titlovano na:	*srpski, ruski, mađarski, estonski, poljski, hrvatski, slovenački, engleski, češki, litvanski*

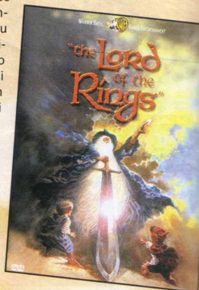


Aleks i grupa srednjoškolaca polaze na put u Pariz radi pohađanja kursa francuskog jezika. Pre poletanja, Aleks predoseća da će se avion zapaliti nekoliko minuta posle poletanja i upozorava na nesreću koja će se dogoditi. Pokolebani, njih sedmoro odustaju od leta. Nekoliko trenutaka kasnije, srednjoškolci koji su ostali bivaju očevici kobnog događaja kada avion stvarno eksplodira odmah nakon poletanja. FBI smatra da Aleks ima neke veze sa nemilim događajem i stoga ga prati u stopu.Njegovi prijatelji su istog mišljenja i sumnjaju da on ima veze sa nesrećom. Međutim nešto se misteriozno pojavljuje u njihovom gradu i odnosi živote onih koji su odustali od putovanja. Aleks počinje da veruje da je sudbina došla po svoje. Da li se ona može izbeći?

Izvor: Tuck

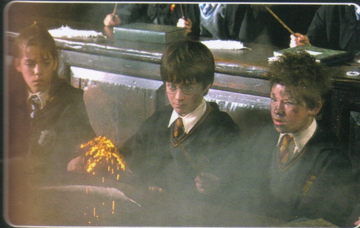
The Lord Of Rings

Režija:	*Ralph Bakshi*
Uloge:	*nema podataka*
Žanr:	*animirani film*
Trajanje:	*128 minuta*
Titlovano na:	*engleski, francuski, nemački, španski, hrvatski i drugi...*
Sinhronizovano na:	*hrvatski, engleski, nemački, španski i turski*



Sve magična moć Tolkinovih avantura se vraća u život u ovoj animiranoj priči o čarobnoj zemlji i družini hrabrih hobita, heroja i čarobnjaka koji su u službi njene zaštite.

I kada moćni čarobni prsten dopadne njegovih šaka, mali hobit po imenu Frodo upada u gigantsku avanturu. Pridružite se njemu, moćnom čarobnjaku Gandalfu i hrabroj družini u odbrani njihovog sveta. I važan detalj za najmlađe - crtać je sinhronizovan na hrvatski tako da ga mogu pratiti i bez društva starijih.





Tajna ovakvog filma je naravno, ako izuzmemo glumački talenat, u sjajnoj režiji i lucidnoj ideji a za sve to je zaslužan niko drugi do Kristofor Kolumbus koji povodom cele ove priče izjavljuje kako su svi čitaoci originalne knjige o Poteru bili oduševljeni filmom a da oni koji nisu čitali već imaju želju da to što pre učine. Sve to govori o sjajnom marketinškom potezu i uspehu koji ovaj film pravi na zapadu a mi garantujemo da će isto učiniti i ovde. Knjiga je nakon stranih premijera bila prodavana kao nikad do sada, a autorka JK Rowling kaže da je presrećna jer je njeno delo verno preneseno na filmsko platno, pa još dodaje da njenu sreću veliča i činjenica da je publika bila naprosto fascinirana i oduševljena.



Kao jedan od najočekivanijih filmova poslednjih godina, Harry Potter je doživeo svetsku premijeru na Lester Skveru u Londonu. Povod da se bioskop preuredi u kopiju magične škole svakako su bile hiljade obožavalaca Harija Potera. Mnogi su bili odeveni u plaštove i maske, kako bi na što lepši način dočekali zvanice. Zvezda svetske pop scene Sting, koji je bio među publikom, oduševljeno priznaje da je veliki fan Hari Potera, pa još dodaje da zajedno sa ćerkom već godinama čita avanture ovog malog dečaka i da je u pitanju klasična, predivna literatura. Premijeri su takođe prisustvovali i Šer, Ričard Branson, Kejt Blanšet, Ben Stiler i mnoge druge zvezde.

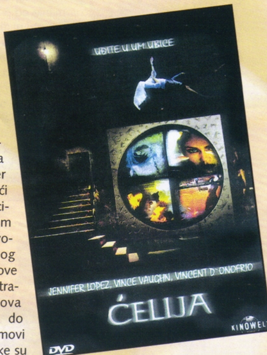


Za ovaj film se očekuje da će postati jedan od najpopularnijih filmova svih vremena. Sve četiri knjige Hari Potera, koje su postale svetski fenomen, od svog prvog objavljivanja 1997 godine, prodale su se u 110.000.000 primeraka širom sveta.

Ćelija

Režija:	*Tarsem Singh*
Uloge:	*Jeniffer Lopez, Vince Vaughin, Vincent Donofrio*
Žanr:	*horor triler*
Trajanje:	*102 minuta*

Ovaj naučno fantastični triler šokira gledaoce užasima izopačenog uma koji može biti pobeđen samo snagom jedne hrabre doktorke - Ketrin Din, koju igra zanosna Dženifer Lopez. Proučavajući svoje šizofrene pacijente zaražene novim virusom koji ih dovodi do katatoničnog stanja u kom njihove fantazije i najveći strahovi oživljavaju, ova naučnica je došla do novog otkrića. Umovi pacijenata i doktorke su povezani preko kompjutera i halucinegonih droga. Paralelno se razvija priča o masovnom ubici koji priprema ubistvo još jedne žene na isti način kao što je to uradio sa prethodnim žrtvama. Samo jedna osoba može da uđe u njegov poremećeni um i spase ženu - Dr. Ketrin Din.



Neverending Story 2

Režija:	*George Miller*
Uloge:	*Jonathan Brandis, Kenny Morrison, Clarissa Burt, John Wesley Shipp*
Žanr:	*dečji*
Trajanje:	*86 minuta*
Titlovano na:	*engleski, nemački, španski, francuski, italijanski, norveški, danski, finski, portugalski i drugi*
Sinhronizovano na:	*engleski, francuski, nemački, španski*

Specijalna knjiga se otvara da baci svoje čini ponovo. Sledeće poglavlje vraća čarobne likove iz knjige Michale Ende-a u novoj priči u kojoj Bastian mora spasti Fantasiu od zle čarobnice i pronaći hrabrost koja mu nedostaje u pravom životu. Njegovi stari prijatelji mu se pridružuju, a naravno pronalazi i nove, pa nije ni čudo što je ovaj deo čaroban kao i original.





Milan Puzić - Milanče

PAINTBALL 2

Ratnici ili deca?



Ovako izgleda dobro opremljeni paintball-aš. S.A.J. one man war machine.

Probudio sam se!

"Probudio si se", kaže ribica u belom mantilčiću koja stoji na nekoliko metara od mene. "Molila sam se da se probudiš". Krevet i devojka su mi nepoznati, ali to je OK, s obzirom na to da sam se tek probudio. Molila se da ponovo živnem dok je ona pored mene, znači ili je ambiciozna doktorica ili je to jedan od dana sa slovom "R" kada ne spavam kod kuće: utorak, sreda, četvrtak... i ponekad - suRbota.

"Hajde sad da popiješ lekiće", reče slatka plavušica i, dok se njen osmeh razlivao po nepoznatoj prostoriji, reči mi odzvanjaše u glavi i sećanje poče da se vraća: "Šta!!! Ideš na ono pucanje!", vrišti moja mamica. "Je l' ti znaš da to boli? Opet nisi popio lekiće pa ti nije dobro". "Ma jok, kevo, ne boli, a i nije to tako ekstremno kao što pričaju, nego dobijamo termin za dž pa... što da ne"!



Zadnji trenutak sreće, zadovoljstva i prijateljstva, pre nego što smo počeli da besomučno sejemo kuglice sa bojom.

Stigao sam u redakciju gde su svi spremni za jedan od dana ekstremnih sportova. Uveliko se vežba: puzanje oko stolova, virtualno upucavanje kažiprstima uz zvučne efekte ustima i poneki leteći CD sasvim su opuštena pojava. Kao i u ostatku Univerzuma, i kod nas vlada zakon jačeg tako da je Big Boss D(a)rko izabrao sebi ekipu najvećih (što i nije neka prednost u ovoj igri, ali nemojte to da mu kažete) i najopasnijih zlih momaka: Br(u)ka i $ale koji ukupno imaju 4m i 250kg i Bane, član više antiterorističkih organizacija (brate, čovek ima svoju opremu). A u ovom uglu - pilići (tj. mi) kojima preostaje samo da (Švorc) ludilo bude s nama. Kada su ekipe već bile tako lepo određene, počeo sam zdušno ubeđivati nekog iz neprijateljskog tabora da krene mojim prevoznim sredstvom, ne bih li mu pomrsio konce i rasterao ovce s broja (što se kasnije pokazalo kao istina: Centar - Ada 2 min i 30 sec u špicu). Lako smo našli klub "Arena" na Adi Ciganliji gde nam je osoblje dalo osnovne instrukcije tipa: maska se nikako ne sme skidati u areni, izbegavati upucavanja na manje od 5 m, teško je pogoditi igrača u trku... itd i pravila "Capture the flag" moda koja su: zastavice se postave u baze koje ste prethodno proizvoljno odredili. Ako igrač koji se dočepao suparničke krpice bude upucan, zastavica ostaje na mestu gde je došlo do nesretnog slučaja. Taktiku birate sami - da li ćete svi ići u osvajanje ili ćete nekog ostaviti da čuva bazu. Kada se 2 zastave nađu u istoj bazi, igra je završena u korist ekipe čija je baza, dok brojno stanje na terenu nije bitno.



Puc, puc Slavko ...



Puc, puc Mirko ...



"Slušaj, Combat Wombat...", reče Legija, "... a kad ih isprašimo, idemo da popijemo".



Ukoliko vam je Stinger, aka Uroš, ikada bio simpatičan, razmislite ponovo!



Ovako su završavali protivnički igrači - u koloni po jedan polako napuštajući bojno polje.

Konačno!

Natukli smo maske i pustili protivničku ekipu da nestane u šipražju, a zatim smo i mi krenuli. Prolazimo zavesu koja predstavlja ulaz u ratno polje površine 2 fudbalska terena, prepuno žbunja, rovova, šatora, stojećih i oborenih stabala, veštački napravljenih zaklona od dasaka s rupama za gvirenje. Rasporedili smo se po pozicijama koje su nam najviše odgovarale i... od tog momenta počinje spektakl, ali ne na terenu nego u organizmu. Srce počinje ubrzano da lupa, adrenalin skače, telesna temperatura se diže. Gledam oko sebe... nema ni jedne slobodne ribice, znači nije zbog toga, mora da je zbog ove igre! Super je!! Ostao sam sam u šumi i ne želim da budem ofarban. Kreće puzanje na laktovima od zaklona do zaklona uz širom otvorene oči i osluškivanje tišine koja je svuda oko mene. Pala je i prva žrtva s naše strane. Blagi dim je otkrio neprijateljski položaj i... sad, sad se ne pomeraj (mislim), čekaj, ne diši, mora izaći jednom, hoće, izaći će... jednom... mora... (prolaze minuti) ...a možda i neće, možda nikada neće izaći, a možda će čekati da snimi nekog pa da zaprašti iz potaje, a možda da ja pripucam pa ga i pogodim kroz rupe za gvirenje, da to ću... Pljas, pljas, pljas... podigoše se ruke iz neprijateljskog zaklona i sada je jedan manje.

Sreća... mnogo sreće, adrenalin, hoću još. Sada s mnogo više samopouzdanja idem dalje. Ratnik drugih boja se pojavljuje iza šatora na 20 m od mene. Tu je... čekaj ga, čekaj da proviri.... ali ne, on ne vi-di, on se pojavljuje ceo (to mora da je onaj što mu nisu sve ovce na broju), da li da bi mi privukao pažnju pa da me neko drugi prekreči u zeleno ili me nije ni video, ali pljas, pljas... za njega je već bilo kasno. Ko sam ja da ne uzvratim na takvu provokaciju!?

Disanje ubrzano, kao da sam pretrčao 800 m a u stvari većinu vremena puzim. Pojavljuje se (posle 40-ak min) prva i jedina mana Paint Ball-a - magljenje vizira. Prestajem da razlikujem drvo od čoveka. Štekujem se u rov i čekam da agonija prođe, ali ona postaje još gora, meci pljušte po zaklonu sa spoljašnje a bogami i unutrašnje strane. Kolega iz rova diže tenziju: "Mnogo ih je, mnogo ih je"!!! (Pri tom igramo 4 na 4, koliko "mnogo" može da ih bude?) Razmišljam, šta bi Lara Croft sad uradila... pa da, digla bi se i pobila smarače, mada bih ja radije da pritisnem Reset, Escape, Pause, ne sviđa mi se pozicija u kojoj se nalazim, hoću da nastavim sa snimljene pozicije. Ali toga ovde nema, ustaj, kad može Lara, možeš i ti. Pridižem se i ... Pljus u glavu, ali ovoga puta moju. Lara mi maše i sledeće čega se sećam jeste početak priče: Ribica u belom mantilčiću.

Ipak zadovoljno češkam čvorugicu na glavi i pišem vam o nivou adrenalina i mom oduševljenju koje pruža ova igra. Možda sam baš zato rešio da vas informišem i predstavim vam samo nekoliko od milion situacija u koje možete zapasti igrajući Paint Ball. Ali, zar mislite da bih zapamtio te detalje da nije fenomenalno? Probajte i videćete da sam u pravu, a prijatelje ćete smoriti neiscrpnim pričama o sportu za sve uzraste i polove koji ne boli mnogo, ali ipak ostavlja uspomene u vidu malih modrica i čvoruga kao dokaz da ste učestvovali u igri u kojoj deca postaju ratnici, a ratnici deca.

Paintball klub Arena no.1. Kontakt telefon 063/705-748, 063/702-372, Ada Ciganlija i garaža kod Genexa



Što, šta fali, baš sam lep.



Uroš Tomić

PUT OKO SVETA

(Devičanstvo na ostrvu žena)

brate, u kom si fazonu?



...još uvek čujem taj kikot, ko zna s koje strane dolazi? I šta li je to što mi zuji oko glave, mozak mi izbode tim iritirajućim zvukom, a i ne sećam se šta je juče bilo, mora da sam se opet uneredio. Šta će mi ove alge u ustima, KUKU, nisam valjda opet pio vodu iz AKVARIJUMA pred gostima? Ne, nije to, niti je skoro bila slava, niti sam ja ˝na stanu˝ da mogu da utolim žeđ akvarijumskom vodom. Aman, `oćeš li prestati da zujiš!?! Nije da me iritira, više me kao podseća na moj Sony (koji je na izdisaju), pa me baca u nostalgiju, šmrć, već mi se rida kada se setim roditeljskog doma(otvarajući oči, gledajući u pravcu zujanja) AAAAHHH, KAKAV SI TI-TO UŽAS?!?

Mala, nakazna, krilata spodoba - Ja sam NEUM, tvoj anđeo čuvar...

JA - JAOJ MENE, crnog i kukavnog, ako si ti moj anđeo i to još s takvim imenom! Otkud ti ovde?

NEUM - Poslale su me više sile da ti asistiram, znaš, odlučeno je da prođeš VELIKU PROBU! Mi polažemo velike nade u tebe!

JA - Ko, svi NEUMI ovog sveta? Gde sam bre ja, kakva bre proba? Ako je u pitanju nova ROBA, ja sam uvek za to da se PROBA!

NEUM - Veliki Manitu je rešio da te poštedi, mnogo mu se sviđaju tvoji tekstovi, pa ceni da je gre`ota da te zaposli u Inter-Flori (2 metra pod zemlju, da pomažeš biljkama da NIKNU) i to sve zbog jednog sektaša i prolaska kroz Bermudski trougao... Sada polažeš ispit - ISKUŠENJE DEVIČANSKIH OSTRVA! Čuvaj se dobro, opasnost vreba sa sviju strana...

JA - Kažeš DEVIČANSKA OSTRVA? Oduvek sam želeo da im promenim ime... A šta ja treba da radim?

NEUM - Baš ništa, pa ako to uspeš da postigneš - POLOŽIO SI.

JA - Doima se kao da sam PAO, a ispit još nije ni počeo. Pa kako ništa da ne radim, a mnoštvo žena oko mene, to mi NIJE U KARAKTERU...?

NEUM - Samo ti izdrži, nešto ćemo da ti sredimo ˝preko veze˝.

JA - Pa da, zaboravio sam da je moj anđeo čuvar iz Srbije, te da je specijalizovan za slučajeve PREŽIVLJAVANJA NA SVAKI MOGUĆI NAČIN. Šta mi savetuješ, o veliki Neume?

NEUM - Da pođeš u pravcu kikota...

Pođoh u pravcu kikota. Što sam zalazio dublje na ostrvo, to je kikot postajao razuzdaniji, veseliji i bestidniji. Već sam osetio njihove poglede na sebi, a one - mlade i raspojasane, sve šmrkću svojim nosićima boje čokolade i kao da mi govore...

NEUM (potežući velikokalibarsku prangiju) - ALO, budalašu! Ako nastaviš tako, odstreliću te u startu. Nije ovdi samo tvoja egzistencija u pitanju. Evo ti malo broma, čisto da ne izađeš pred gomilu nespreman.

Vidim ja, funkcioniše anđeo čuvar, stalo mu je do obojice, ali stalo je i meni do moga seksualnog života. Kako sebi da dozvolim da sam okružen ženama, a da sam istovremeno ˝bezopasan˝? Ma samo ću se praviti da pijem!

JA - Glu (pljuc), Glu (pljuc), Glu (pljuc) Ahhh! Osvežavajuće, batice, stvarno. Šta sada da radim?

NEUM - Nastavi i budi krajnje oprezan. Smrt vreba!

Prevarih ja prevaranta - ništa drugo od sebe nisam ni očekivao, nego da dođem glavi obojici. A i valja žrtvovati se za stvar, pogotovu ako je moja glava u pitanju. Čujem graju iz sledećeg žbuna, još samo malo i sve će mi biti predočeno.

JA - AUH TARMANGANI, KOLIKO ŽENA na jednom mestu, a sve mlade i rasne, slasne i strasne (da ne kažem masne, jer nijedna nije PODGOJENA), HVALA MANITUU!!! - uzviknuh ja, pun entuzijazma, elana i želje (da ne kažem proključalih hormona), ne shvatajući u prvi mah da je moje prisustvo otkriveno (te da sam nesvesno zaurlao, inspirisan zaprepašćujućim ˝pogledom˝). Najveća među njima se okrenula, zbunjeno me pogledala, pa se okrenula ˝sapatnicama˝ u devičanstvu, usplahireno uzviknula - Muškarac, JURIIIŠ!!! - i potrčala prema meni u maniru vrsnog sprintera, s revnošću koja bi ozbiljno zabrinula Linforda Kristija - otelotvorenje KREATINA na Zemlji. Sve su me okružile, onako glomazne, ZDRAVE, nedirnute, nemažene, dahćući i soptajući u mojoj neposrednoj blizini, a ja sam shvatio da njihovo dahtanje oduzima kiseonik koji je meni teritorijom propisan, da mi fercera belo pred očima i da čak ni MUŠKARČINA mog kalibra ne može da izdrži ovoliko uzbuđenje... Devojke -akobistemogledameuhvatitepreneg oštoopetneizedem`ektarpeska,biobihvamveomazahvalan... - uspeo sam da ˝ispucam˝ pre nego što sam nos iskoristio kao RALO i ZAOR`O pesak.

SPAS U ZADNJI ČAS

Osvestio sam se nekoliko momenata docnije, još uvek okružen zažarenim pogledima. Osetio sam netrpeljivost u stomaku, pokajavši se što nisam poslušao Neuma i popio magičnu tečnost (koja bi doprinela mom spasenju, uverivši prisutne u moju BEZOPASNOST), ali kada već stvari tako stoje, ko sam ja da se suprotstavljam sudbini? A i pored toga, cenim da će ovo biti jedna od najinteresantnijih smrti od kad je sveta i veka - već vidim epitaf - ˝Uroš Tomić, mladi perspektivni autor, izdahnuo u cvetu mladosti, trudeći se da namiri ostrvo željnih i voljnih, mladih žena koje mu nakon 72 časa poznanstva dižu ovaj veliki spomenik... SLAVA MU!˝.

Pustio sam osmeh da se zakotrlja mojim licem, rekao svoje ime i prezime (da me ne upamte kao NEZNANOG JUNAKA), zamolio da budu nežne i taman planirao da se prepustim svojoj CRNOJ sudbini (čokoladnoj princezi plemena Tutsi), kada sam ugledao malo, nakazno, krilato, potkazivačko KOPILE, koje je već vrtelo broj telefona i mumlalo u slušalicu, pominjući specijalne uslove, iskazane kvalitete i vrline i neophodnu ekspeditivnu evakuaciju... Učinilo mi se da vidim Foksa Mol-



ZA OSAMDESET DANA (3)



dera i Dejnu Skali, sve je potamnelo i počelo da se trese, praćeno nadnaravnom grmljavinom, a snop svetlosti me je ošurio i povukao unazad, te samim tim primorao da se čvrsto uhvatim za masivan predmet u neposrednoj blizini (zubima zagrlih kamen, a rukama drvo i busen trave). Samo mi još to fali, da me spasu u ovom sudbonosnom momentu, kada sam se već odlučio za veliku ŽRTVU! Pustio sam stenu i zaurlao - ALO, OBALA, MRŠ SVI ODAVDE, OVO JE MOJ LIČNI, PRIVATNI POSED, MALA, NEREGISTROVANA NUDISTIČKO-NATURISTIČKA KOMUNA, ČIJI SAM JA SAMOPROKLAMOVANI VRHOVNI MANDATAR I MAGISTRATOR. AKO ŽELITE DA SE PRIDRUŽITE, MORATE BITI DO 20 GODINA STAROSTI, 90-60-90 (ili nešto u tom fazonu) I ŽENSKOG POLA...- Tek tu negde sam postao svestan da se dovikujem sa svemirskim brodom - ...I DA STE POREKLOM SA ZEMLJE ILI MAKAR IZ NEPOSREDNE BLIZINE! ALO!!! ODMAH DA STE PREKINULI DA ME UVLAČITE U VAŠE SVEMIRSKO VOZILO, JA NE ŽELIM DA BUDEM SPASEN!

NEUM - ...I tako ja smatram da je potkazao na testu, ali da se dokazao svesnom voljom, u nameri da se žrtvuje za dobrobit populacije jednog malog ostrva...
DEKA - Ne drobi, Neume, znaš i sam da ga gotivim...
NEUM - Znam, ali mi nikako nije jasno zašto ga toliko čuvate?
DEKA - Sî nekada čuo pesmu ˝Blago onom ko rano poludi˝ od Džeja Ramadanovskog?
NEUM - Jesam, što?
DEKA - Pa znaš onaj deo kad kaže ˝...jer budalu i Bog sveti čuva˝? U pravu je - dečko je velika budala!
NEUM - Kako god, ja više ne smem da se bakćem njime, molim vas, nađte mi adekvatnu zamenu...



(nastavak u sledećem broju)

[illegible]	GRČKI FUDBALSKI KLUB	UREĐAJ ZA EMANACIJU (MN.)	MANASTIR KOD ĆUPRIJE	KORALNO OSTRVO	OBALSKO ŠETALIŠTE	OLIVER RID	JOD	DRŽAVA U AFRICI	POZNATI SKEJTER	DUH GAMES	LOVAČKI PAS	100 m^2
[illegible]	P	E	R	A	K	O	J	O	T	PREMA / IGRA I FILM O MLADOM MAĐIONIČARU	K	A
[illegible]	A	M	A	T	G	R	VRSTA TKANINE / POKAZNA ZAMENICA		O	H	R	R
[illegible]	N	A	V	O	J	BIVŠI TENISER, ROSKO / METAR			N	A		BIVŠI VATERPOLISTA, IGOR
[illegible]	A		A		NAČIN, STIL PONAŠANJA	M	A	N	Y	R	HILJADU (RIMSKI) / VODENI BICIKL (MN.)	
S	T	A	N	RUMUNSKI KNJIŽEVNIK, TUDOR				POKRET IZ '70–ih U MUZICI I UOPŠTE U ŽIVOTU	H	I	P	
[illegible]	E		5					POZIV ZA POMOĆ	A	P	E	L
[illegible]	N	O	C	A				NAJZDRAVIJE PIĆE / OBIM	V	O	D	A
[illegible]	E		A		NATRAG / NEON / ZRENJANIN	N	MERA JAČINE BENZINA / FUDBALER, NVANKO	O	K	T	A	
[illegible]	I	S	NIJE ŠIROK / GRČKO SLOVO	U	Z	A	K	MANJE NASELJE / NIKŠIĆ	S	E	L	O
[illegible]	K	DIZNIJEV JUNAK IZ IGRE / VESLAČKI KLUB	T	A	R	Z	A	N	REPUBLIČKO IZVRŠNO VEĆE (SKR.) / 1. i 3. VOKAL	R	I	V
[illegible]	O	V	A	BELGIJA	NAŠE ŽENSKO IME	A	N	K	A	NIŠ / LITAR	N	I
[illegible]	S	K	U	B	I	D	U	PEVAČ, MIROSLAV	I	L	I	Ć

NAGRADNI KUPON

REŠENJE S N U P I

IME: MARKO

PREZIME: RODIĆ

ADRESA: PROLETERSKE SOLID. 8/18 11070 N. BEOGRAD

KUPONE SA TAČNIM REŠENJEM SLATI NA ADRESU: BONUS, POŠTANSKI FAH 32, 11050 BEOGRAD 22 SA NAZNAKOM "ZA NAGRADNU SKANDINAVKU"

Imena dobitnika nagradne ukrštenice iz prošlog broja

CD po izboru su dobili: David Jutrša, N.Beograd • Vuk Đergović, Bogatić • Nikola Joksimović, Aranđelovac • Marko Dorić, Novi Sad • Dejan Katanić-Popović, Kruščić

Časopis Bonus su dobili: Vladimir Savić, Velika Greda • Dejan Stanković, Velika Drenova • Srđan Radovanović, Bogatić • Dragan Ševo, Beograd • Stefan Ljubenković, Odžaci



Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinićete plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om

NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM !

Ako ne objavimo vaše pismo, ne ljutite se, budite strpljivi i proverite sledeći broj (osim ako je stiglo više istih odgovora na jedno pitanje ili smo objavili rešenje).

SPISAK SVIH REŠENJA OBJAVLJENIH DO SADA U BONUS-u

TOMB RAIDER 4 - Broj 1, 2, 3
SILENT HILL - Broj 4
BIOHAZARD: GUN SURVIVOR - 5
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS - Broj 6
METAL GEAR SOLID - Broj 7
DRACULA RESURRECTION - Broj 8
FEAR EFFECT - Broj 9
DINO CRISIS 1 - Broj 10
R. E.: CODE VERONICA - Broj 11, 12
DINO CRISIS 2 - Broj 13
PARASITE EVE 2 - Broj 14, 15
TOMB RAIDER: CHRONICLES - Broj 16
EVIL DEAD:HAIL TO THE KING - Br. 17

EL DORADO

✉ Dobar dan, poštovani gledaoci. Današnju vest o El Doradu uručujemo Cakić Ivanu i traženom SLOBI! Vest glasi: gospodo, uđite kroz leva vrata i polako idite do skroz levog topa, ispod kog se nalazi nešto malo crveno (a glupo). E, osvetlite to i uzmite, videćete da je to maska (fuj) i idite da pričate sa čistačem topova. Posle lepog upoznavanja, on će vam dati svoju 'epu i mirišljavu 'rapicu da i vi čistite topove. Ali vi idite do Tulia i nađite šaht-otvor i postavite biskvit koji vam je ostao, ako nije idite do sobe sa majmunom i uzmite biskvit. U tom šahtu morate uloviti pacova, tako da se vi izmaknete da on pomiriše biskvit i čim upadne u rupu, vi doletite k'o Šumi i uhvatite ga čarapom. Zatim odnesite miša čistaču i pokažite mu ga. Onda, uh... uzmite praznu čarapu kombinujte sa kanticom za ulje koja je na buretu, i idite do fenjera i zapalite je. PAZITE! Ovu čarapu odnesite brzo do srednjeg topa i zapalite fitilj i izmaknite se i, i, i onda je to to što ste hteli. A sad vremenska prognoza... i doviđenja poštovani gledaoci!

TV DNEVNIK 2

ODT

✉ **Molim vas, ako ste u mogućnosti da mi pomognete da riješim jedan problem oko igrice za PS one. Radi se o igri ODT (escape... or die trying), izdavač Psygnosis (dec. 1998). Dugo vremena sam igrao ovu igricu i naravno "zakočio" ni napred ni nazad. Molim vas da mi na ovaj e-mail pošaljete šifre za preskakanje nivoa ili nešto što bi mi pomoglo u ovoj "bezizlaznoj situaciji". Čekam odgovor i unaprijed se zahvaljujem. Vaš čitalac!!**

igor lakic" lakicigor@hotmail.com

EL DORADO i SLAĐA

✉ Vozdra!!! Ovo sam JA, dobro poznata faca sa poternice. Enemy pomaže Slađi. Ti mene slušati i gotiviti. Pošto sam primetio da luduješ za Point&Click igrama, sluša' me "bro. Ukoliko imaš prsten u inventaru, daj ga pohlepnici i postavi merdevine pored vrata i popni se i vidi animaciju i, uhh... upašćeš u HORI-jevu jazbinu, i pretraži je TEMELJNO takođe i selo, jer nećeš ti još dugo da zapališ iz njega, jer to ide kasnije, mlooogo. Nadam se da sam ti pomogao, da sam ti spasio život i tako to. To mi je misija, a da zaboravio sam Vasić Nemanju, koji se zaglavio na El Dorado. Bingo Dingo prikazuje. Ti mene ne gotiviti, ti meni platiti lep rucak u HYATT, a, a. Upotrebiti Miguel-a i Thuli-a za tu operaciju sa liftovima, upotrebiti mozak i koferče, i koferče. Dok ti je neko od Španaca na liftu, upotrebi drugog Španca da ga spusti i tako to. Tara ta ta. To biti to, a ja ću sad nestati kao utvara... BU!

"Dule Savic" <parasd@ptt.yu>

SPIDER-MAN 2

✉ **Dragi Bonuse pomozi.**

Ne tražim da mi se pismo objavi u narednom broju Bonusa, samo tražim hitnu pomoć jer mi samo vi možete pomoći, a naročito Uroš Tomić. Zahvaljujući njegovom divnom opisu "Spider-man 2", a naročito savetu na kraju teksta, kupio sam navedenu igricu i, naravno, počeo da je prelazim. I tako ti ja prelazim nivo po nivo i zapnem kod onog famoznog zaustavljanja aviona u hangaru. Probao sam 1000 puta i ne mogu da ga pređem. Zamolio bih Uroša da mi pomogne, jer je on to očigledno prešao i sigurno postoji neka kvaka koju ne mogu da nađem. PLEASE, HELP. Ne mogu da živim bez Spajdija. Aaaa. Moram da ga igram. Aaaa! Ako ne pređem taj nivo za dva dana skočiću sa trećeg sprata bez padobrana. PLEASE Uroše, daj mi neki hint, pomozi, HELP. Stanje je kritično!

P.S. Bolesnik nije više mogao da kontroliše svoje ponašanje pa smo morali da ga udaljimo od računara. I mi vas molimo. Pomozite mu. Ne možemo više da ga kontrolišemo. Potrošio nam je skoro sve zalihe sredstava za smirenje. Jos jednom: pomozite. Hvala unapred.

Uprava mentalne bolnice "Laza Lazarevic". Odsek: "Mentalni poremećaji usled prekomernog igranja igrica", skraćeno "MPUPII"

"Radulovic" <draginja@yubc.net>

E, brate, kad si tu zapeo šta ćeš da radiš nivo-dva kasnije? Aeroplan se zaustavlja jednostavno. Moraš da ideš ispred njega i da izbacuješ kugle od mreže kojima ćeš uništavati eksplozivne buriće. To je obavezno jer oni oštećuju avion. Kutije nisu bitne. I na kraju prostorije imaš prekidač koji upucaš mrežom da otvoriš vrata. I tako 2-3 puta. U poslednjoj najvećoj prostoriji treba da zaustaviš avion, a nikako ranije. Verovatno ti je to predstavljalo problem. Avion zaustavljaš tako što zapetljaš jednu elisu i pustiš ga da se okreće u krug (u toj prostoriji ima mesta za takav manevar). A onda zapetljaš drugu da se potpuno zaustavi. Na strani sa trikovima imaš šifre za sve i svašta, ali ako si pravi igrač nećeš da varaš, jel da?

Nije Uroš (njega sam upucao na PaintBall-u pre par dana pa ne može iz objektivnih razloga da ti odgovori). Kermit alias S.A.J.

CHRONO CROSS i LEGEND OF MANA

✉ **Za igricu Chrono cross me zanima koliko ima završetaka i koje radnje u igri utiču na različit završetak. Za igricu Legend of Mana me zanima sledeće:**

-gde se nalazi Rachael kad pobegne od kuće?

-gde se nalazi svirač kada pobegne iz Lumine?

-gde se nalazi Nikolo kada prevari Kristi u Geo?

I za igricu Castlevania me zanima par stvari:

- kad i kako se otvara desni prolaz kod sata?

-Kako da otvorim plava vrata (imam blue card) ispred koje se nalaze šiljci. I za kraj zanima me još jedna stvar. Imam igricu vargant Story i to samo prvi disk. Prešao sam ceo disk i video kraj igre pa me zanima šta je drugom disku.

Gruja 007

CHRONO CROSS

✉ Zdravo svima,

Da odgovorim Saši Kotlu iz broja 16 na pitanja u vezi čuda zvanog "Chrono Cross". Pošto imaš svih 6 Dragon Relics pođi u Guldove (Another World) i Direi pokaži Tear of Hate. Dobićeš Dragon Emblem. Zatim u Guldove (Home World) pokaži Dragon Emblem čuvaru ispred hrama, Stena će ti dati Dragon Tear i reći da u Fort Dragonia promeniš telo. Napomena: Kada u Fort Dragonia budeš hteo da upotrebiš Dragon Tear 2 puta pritisni X! Borbu protiv Daria bi trebalo da odradiš tek pošto pređeš Chrono Polis, ali biće ti nešto lakše dok igraš u Lyhxovom telu. Pored Lynxa i Riddel postavi Grobyca. Odmah na početku borbe sa Riddel pokušaj da ga ometeš Mag Negate elementima, a u svakom slučaju Lynxu i Grobycu drži HP na maximumu. Pošto prođeš Chrono Polis ne zaboravi da svratiš u Hermit Hideway.

Puno vas pozdravlja FUNGUY

R.E. 3 i LEGO ISLAND2

✉ Zdravo,

Želim da pomognem Aci iz Novog Sada. Kada staviš water sample u mašinu moraš da na osnovu glavne šeme, složiš kockice kako treba. Postoje četiri kombinacije. Evo sve četiri:

Zauzvrat meni treba pomoć u igrici LEGO ISLAND 2. Kad se iz pustinje vratim na ostrvo i pokupim četiri stranice svi mi kažu da uzmem radio i odem u policijsku stanicu. Uzmem

radio, odem u stanicu, razgovaram sa svima, ali ništa ne pomaže. Javite mi se i ako znate šifre za dotičnu igru.

Darin, Beograd

Za Acu, Darina i sve ostale čitaoce: rešenje igre Rezident Evil 3 je objavljeno u broju 6 (pogledaj na početku ove rubrike spisak svih rešenja). Ubuduće nećemo ponovo objavljivati pomoć i rešenja za igre o kojima smo već pisali, bar ne dok postoji još starih brojeva na zalihama. Stare brojeve možete naručiti poštom ili doći u redakciju i kupiti vaš primerak.

S poštovanjem, Redakcija

ALONE IN THE DARK

✉ Ćao, odgovor Bobanu iz Vranja i Nenadu u igrici ALONE IN THE DARK. Šifra u biblioteci je gore kucaš 39, a dole 26. Otvoriće ti se tajni prolaz, a šifra na zidu u tajnom prolazu je 1692.

Aleksić Dušan iz Sombora

FF8

✉ **Ćao bonusovci,**

imam problem u igri FF8, pa vas molim da mi pomognete. Na početku četvrtog diska kada se borim protiv kraljice Adel ne mogu da je pobedim. Nemam nijedan scen pa Vas molim da mi reknete energiju Adel. Zašto da ne koristim limit i magije jer joj obično oružje izbija do 200 HP. Pomagajte drugovi! Zovite me na telefon 051/307-289 ili pišite na adresu Jakovljević ul. Relje Krilatice 3, Banja Luka, RS ili pišite Bonusu. Ostalima pre četvrtog CD ću rado pomoći.

Jakovljević Goran, BL

BUGS BUNNY & TAZ

✉ Pozdrav narodi i narodnosti. Oslovljavaju me sa Mladen. Mogu da pomognem Igoru iz Novog Beograda. Kada uđeš u "Wind temple" pokušaj da uključiš sve vrtloge vazduha ili bar tri vrtloga u jednoj vertikalnoj liniji. Kada to uradiš poenji se na platformu kod izlaza iz "Wind templ-a" i zaleti se prema vrtlozima vazduha. Naravno na ivici platforme skoči ka vrhovima vrtloga pomoću kombinacije tastera □ +X. Kada skočiš na na vrh prvog vrtloga zaleti se i skoči na vrh drugog i sve do druge platforme i duha (ja ga zovem Kasper).

P.S. Igore, čoveče razbi to vreme nije uopšte teška igra (lako štivo za razonodu).

Ja bih bio zahvalan kada bi meni pomogli.

1. Da li postoje šifre za "R.E.3" i šta znače sličice koje se dobijaju svaki put kad se igra završi (da li one mogu da promene bar malo scenario).

2. Da li postoje šifre za "Driver 1" i ako imaju recite gde

P.S. Ja molim i bezdušnu redakciju da pomogne i meni i drugim igro-filima konkretno, a ne da upućuje na starije Bonuse.

Mladen iz Kraljeva

Ne možemo beskrajno ponavljati iste stvari samo zato što neko nije kupio neki raniji broj Bonusa. Pošto brojeva (osim broja 1) još imamo na zalihama, prirodno je da sve čitaoce uputimo da ih nabave. Česta su pisma tipa "Draga redakcijo, čitam vas od broja 15, interesuje me rešenje za igricu Dino Crisis 2, kad ćete da ga objavite?". Da li da objavimo rešenje ponovo, a bilo je u broju 10 ili da vas uputimo da nabavite broj 10 i prostor oslobodimo za pitanja i odgovore za igre koje nisu bile obrađivane? Inače, ono što je bilo od šifara za Driver 1 objavljeno je u broju 1 koji verovatno nemaš, a nemamo ga više ni mi :)

Bezdušna redakcija

SHEEP DOG N WOLF

✉ **Zdravo Bonuse,**

Treba mi pomoć u igrici "Sheep dog N wolf". U osmom nivou na početku kako da pokupim kupus i kako da preskočim reku Unapred hvala.

Eleonora

TOMB RAIDER I

✉ odgovor za Ljiljanu iz Beograda

Kada dospeš u vodu idi plivaj između nogu statue konja (desne). Pored vrata nalazi se sa desne strane ručka, povuci je i bićeš izbačena u jednu sobu. Izađi iz vode i skači po pravougaonicima, pa na stepenice. Kada dođeš do kraja hodnika budi pažljiva jer će tu da izađe čudovište. Kad ga ubiješ usnimi se. Videćeš da si iznad dva kipa i da je nivo vode opao. Polako se spusti dole i povuci ručku pored statue konja (koju ti nisi mogla da pokreneš iz vode). Otvorila su ti se vrata između nogu statue orla (leve). Idi tamo i kad izađeš iz vode penjaćeš se i penjati (usput uzmi i malo municije). Usnimi se i uzmi "Scarab" pored rešetki. Kad dobiješ čudovišta stavi "Scarab" pored rešetki. Kad dobiješ čudovišta stavi "Scarab" pored drugih rešetki. Prođi kroz novootvorene rešetke i sa leve strane naići ćeš na dva otvora.Uđi kroz prvi, viši otvor i pripremi se na iznenađenje...

Sada ja vičem! Pomagajte drugovi!!! Zaglavio sam se u narednom trinaestom nivou Tomb Raidera I. Pošto ubijem dečka na skejtbordu, uzmem mu uzi i izbegnem tri kugle, uopšte ne znam šta da radim. Voleo bih da mi neko pomogne (pomerao sam i neke kocke na plafonu).

037/33-888 Igor iz Kruševca

P.S. mučim se već tri meseca

DRIVER 2

✉ Zdravo,

1. odgovor Bartu Simpsonu: u prvoj tabli treba da stigneš do Jonsonovih kola. Samo prati mračan put na mapi.

2. Za Igora iz Novog Beograda: u "Wind Temple" treba da izabereš Taza a da na pločicama sa slikom vrtloga pritiskaš □.

Vuk Đerković, Bogatić

GRAND TURISMO 2

✉ **Pomagajte ljudi ko Boga Vas molim!!!**

Jeste da je malo zastarelo ali malo pomozite.

1. pitanje: šta znače sve one A i B i C klase automobila jer kad hoću da idem na GT-ligu nema šeme da se trkam

2. pitanje: kako da kupljene automobile koje imam kupljene na kartici prebacim u home garage na prvom discu.

3. pitanje: da li postoji neka šifra za više para da da ne moram da vozim milion trka da bi prikupio silne pare. Zato pomagajte što brže možete. Očekujem brz odgovor.

Aleksandar iz Novog Sada



RESIDENT EVIL III

✉ **Zdravo bonusovci!!!**

Zaglavio sam se igrici Resident Evil III, Ne znam gde treba upotrebiti knjigu a takođe i benzin, molim za pomoć. Unapred hvala.

Pajić Slaviša

RESIDENT EVIL

✉ Zdravo carevi,

Odgovor Goranu iz Vrbasa: Ključ dobijaš na kraju igre uz uslov da imaš "jaku ocenu" (A ili B). Takođe uz ključ dobijaš i "extra game". U njoj skupljaš pare za oružje koje će ti trebati za "next game".

Odgovor Draganu iz broja 16: "Bandanu" kada je opremiš imaš beskonačno municije za sva oružja. Vredi da pređeš igru još jednom, ali pod uslovom da ne pritiskaš dugmiće kad počne mučenje već da se predaš (pritisni "select"). Posle električnog mučenja "Meril" će da umre; ti završavaš igru sa Otaconom i od njega ćeš dobiti "stelth" odnosno nevidljivost.

A sada molim sve čitaoce za pomoć: Kako odnosno kojin redom da odsviram melodiju na klaviru u igrici "Silent Hill". Molim Vas recite mi po principu koje brojeve nota sa levo na desno da pritiskam. Unapred zahvalan!

Marko Tišma, Batajnica

U broju 4 imaš kompletno rešenje.

Redakcija

RAINBOW SIX

✉ Imam rešenje za mog druga imenjaka, Miloša Zavrića, koji je zaglavio u 5 nivou. Uzmi prvog specijalca (koji se nalazi napolju) i sa njim ideš dok ne naiđeš do prostorije u kojoj ima kabina sa dva prekidača, levi i desni. Sa leve i desne strane kabine nalaze se kratki putevi načijim se krajevima nalaze vrata. Sada stisneš levi prekidač, otvoriće se leva vrata (koja će se zatvoriti posle nekoliko sekundi) pa na brzaka moraš da uletiš kroz njih u prostoriju u kojoj se nalazi bomba koju moraš da deaktiviraš kako bi prešao misiju. Napomena: sve ovo moraš izvesti za vreme koje ti je dato na početku!

Sada meni treba pomoć. Zaglavio sam se u igrici Sheep, dog N Wolf. Ne znam kako da pređem onog velikog crvenog glavišu u desetom nivou, pa bih zamolio nekog da mi napiše kako to da učinim. Unapred zahvalan

Jović Miloš

FEAR EFFECT 2

✉ **Zdravo Bonuse,**

Treba mi pomoć u igrici Fear Effect 2. Zaglavio sam na 1st floor na disku 2. Kako da sa hanom pređem užarene ploče i odsviram prave note.

Dušan iz Kragujevca



top liste

041·20·20·20 prvih 8

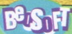
uvek nove šifre, trikovi i rešenja!!!

Decembar	Ime igre	Platforma
01.	Aliens vs Predator	PC CD-ROM
02.	Winning Eleven 2001	
03.	Devil May Cry	PlayStation 2
04.	Rainbow Six: Ghost Recon	PC CD-ROM
05.	FIFA 2002	
06.	Civilization 3	PC CD-ROM
07.	Syphon Filter 3	
08.	Grand Theft Auto 3	PlayStation 2
09.	Commandos 2	PC CD-ROM
10.	Max Payne	PC CD-ROM



PlayStation top 10

Decembar	Ime igre
01.	Winning Eleven 2001
02.	Syphon Filter 3
03.	FIFA 2002
04.	Tony Hawk's Pro Skater 3
05.	Spiderman 2
06.	Alone In The Dark
07.	Sheep Dog 'n' Wolf
08.	LMA Manager 2002
09.	Final Fantasy IX
10.	Atlantis The Lost Empire



Beosoft prvih 10

Decembar	Ime igre	Platforma
01.	NBA 2K2	
02.	Wining Eleven 2001	
03.	Grand Theft Auto 3	PlayStation 2
04.	Mario Kart	GB Advance
05.	Tennis 2K2	
06.	Gran Turismo 3	PlayStation 2
07.	Super Mario	GB Advance
08.	Head Hunter	
09.	Tomb Raider	GB Color
10.	Syphon Filter 3	



PC CD-ROM top 10

Decembar	Ime igre
01.	Alien vs Predator 2
02.	Civilization 3
03.	FIFA 2002
04.	Rainbow Six: Ghost Recon
05.	Stronghold
06.	Project Eden
07.	Commandos 2
08.	Championship Manager 2002
09.	Code Name Outbreak
10.	Red Faction



JAPAN prvih 10

Decembar	Ime igre	Platforma
01.	Shin Sangoku Musou 2	PlayStation 2
02.	Time Crisis II	PlayStation 2
03.	Bura Bohm Yujik	PlayStation 2
04.	Reversal Trial	GB Advance
05.	Formula One 2001	PlayStation 2
06.	Luigi Mansion	
07.	Everybody's Golf 3	PlayStation 2
08.	Ace Combat 04: Shattered Skies	PlayStation 2
09.	SuperLite 1500 The Tetris Success	
10.	Togue 3	PlayStation 2



PS2 top 10

Decembar	Ime igre
01.	Devil May Cry
02.	Grand Theft Auto 3
03.	Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex
04.	Gran Turismo 3
05.	Onimusha
06.	Age of Empires 2
07.	Half Life
08.	Twisted Metal Black
09.	Ico
10.	Wining Eleven 5

Game Boy je napredovao, a vi?



Uzmite Game Boy Advance® i osetite snagu najnaprednije ručne konzole ikada napravljene. Sa većim ekranom, svetlijim bojama, odličnom grafikom i digitalizovanim stereo zvukom, ova konzola nije samo nova - već nova generacija.



- Spremite se za potpuno novu generaciju 32-bitnih igara.
- Igrajte sve igre za Game Boy i Game Boy Color koje već posedujete.
- Novi ekran širokog formata (24:7).
- Čak 50% veći ekran znači veća rezolucija, više boja i detaljnija grafika.
- Do 4 igrača mogu igrati istovremeno pomoću link kabla.



GAME BOY ADVANCE

Možete ga naći u prodavnicama Beosofta od 1. jula 2001.



Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36